ste mes en el CD de PlayStation: demos jugables de Rage Racer, gent Armstrong, Speedster y Little Big Adventure.

¡SORTEO FABULOSO!
10 JUEGOS COMPLETOS MOTOR MASH

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 8

75 Ptas.

G-POLICE
¿Por qué podría ser el gran bombazo?



ANÁLISIS:
- SYNDICATE WARS
- DARKLIGHT CONFLICT
- WING COMMANDER IV
- INDEPENDENCE DAY
- RAGE RACER
- RALLY CROSS
- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS
- OVERBLOOD
- Y MUCHOS MÁS

¿QUIÉN ES QUIÉN?
Los 50 grandes de la industria PlayStation

DEBATE SOBRE EL ESTADO DE LA PLAYSTATION
Conoce el presente y el futuro de la máquina de Sony

GUÍA DEL INTERNAUTA
Conecta con los mejores Webs de PlayStation

La revista PlayStation más vendida del mundo







¡La carrera ha empezado...



RAGE RACER







- 4 circuitos diferentes
- 10 coches distintos y 3 bólidos ocultos
- Personalización y ajuste de los coches
- Compatible con el neGcon™ Controller



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos



Editorial

El mes pasado, Lara Croft ocupó la portada de la revista británica *The Face*, epicentro de la modernidad, *biblia* de lo que está de moda en el mundo. En fin, que la heroína de la saga *Tomb Raider* va camino de convertirse en un cataclismo mediático de dimensiones cósmicas.

Aureolada por los flashes, esta intrépida aventurera se ha envanecido tanto que no se conforma ya con permanecer confinada en los escenarios de un videojuego.

Cine, música, ensayos feministas..., la suya es una celebridad todoterreno. Lara es inteligente, osada y sexy. Y esto último no es irrelevante, ya que confiere a sus polígonos —estratégicamente colocados— una calidez, una proximidad, en definitiva, una humanidad que anuncia el futuro del software de entretenimiento.

La musa Croft es una avanzadilla de la extinción del cine y los videojuegos como los conocemos hoy en día. Ambos soportes convergerán en productos interactivos cuyos protagonistas virtuales estarán abiertos a la manipulación (¡no seas retorcido, que te conocemos!) por parte del espectador/jugador.

Los defensores acérrimos de la carne y el hueso se escandalizarán con esta velada insinuación de enamoramientos platónicos de criaturas digitales, pero hay que decir que su escándalo no hará sino acelerar el proceso. Son los misterios del márketing, que Lara domina a la perfección.

Sergio Arteaga
Director

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?





***Rage Racer* es tal vez la demo más codiciada de cuantas hemos incluido en nuestro CD. Cárgala sin más dilación y luego prueba *Agent Armstrong* y *LBA*. Para terminar, pon el turbo con *Speedster* hacia la clínica de reposo más cercana.**





Agent Armstrong — **Jugable**
Esta aventura de plataformas en 3-D es el Edén de los gángsters. ¿Listo para la masacre?

Rage Racer — **Jugable**
La última entrega «*Racer*» ha tomado prestada de *Tekken*, la otra gran saga de Namco, la calificación más famosa de la PlayStation: «*Perfect!*».

Speedster — **Jugable**
No silbes mientras conduces uno de los bólidos de *Speedster*. Te podría entrar un asteroide por esa boquita de piñón.

Little Big Adventures — **Jugable**
Tras arrasar en los PC, esta aventura de Delphine se adentra en el territorio PlayStation. ¿Qué eres, *LBA*, huracán o suave brisa?

Sumario

PlayStation Magazine 8 **Agosto 1997**

Staff

Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Arteaga**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Redactor: **David Readman**
Coordinación editorial: **Mª Jesús Querol**

Maquetación electrónica:

Annabel Mulà, Toni Pasíes, Miguel Ángel Escobar y Luis Guillén

Colaboradores:

Victor M. Dasilva, Nacho Hernandez, Asunción Guasch, Arnau Marín, Albert Nova, Empar Revert, Mario Reyes, Carlos Robles, Pilar Orero, Mariana Orozco y Javier Vico
Corrección: Carmen Arias y Marcos Poquet.

Dirección editorial

Director gerente: **Alberto Torres**
Director de producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director editorial: **Alfred Comín**
Director técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:

Director: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15, planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9.°
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y márketing: **Fco. Morales**

Suscripciones:

Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157 9.°
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:

Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

Impresión:

Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Prited in Spain

Distribución

Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, n.º220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo México D.F. Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable Maria Elena Cardoso (con su autorización)
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)
31-Agosto-1997

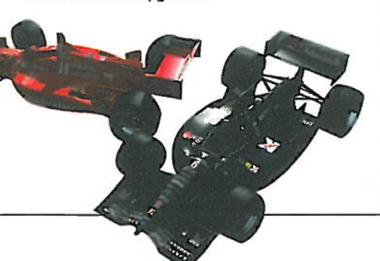




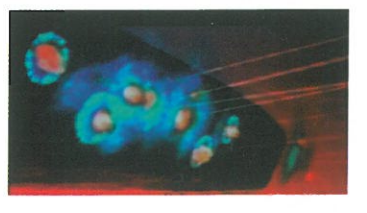




PREPLAY



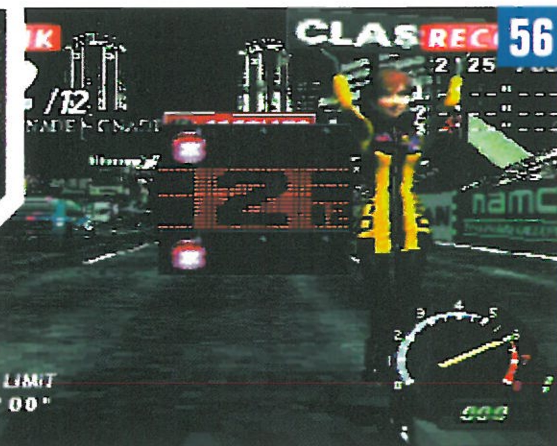
PLAYTEST





















REPORTAJES

SECCIONES



Los más vendidos

1.	ISS Pro (Konami)	8.990
2.	V-Rally (Arcadia)	6.990
3.	Soul Blade (Sony)	6.990
4.	Rebel Assault 2 (Erbe)	8.990
5.	Alien Trilogy (New Software Center)	3.990
6.	Bust-A-Move 2 (New Software Center)	3.990
7.	Rage Racer (Sony)	6.990
8.	Resident Evil (Virgin)	5.490
9.	Porsche Challenge (Sony)	6.490
10.	Tomb Raider (Proein)	9.990

Fuente: Centro Mail (902) 17 18 19
* Todos los precios son en pesetas



Atlanta, la tierra prometida

Lo mejor de la feria E3

Los juegos de PlayStation presentados en la feria E3 de Atlanta el pasado junio bordearon la abrumadora cifra de 150. Parecía el paraíso terrenal de los consoleros. No obstante, en nuestro Al día **de este mes nos vamos a ocupar tan sólo de 11 que nos parecieron especialmente sugerentes. No comentaremos esta vez los futuros lanzamientos que están haciendo correr más tinta en la prensa especializada (léase** Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Resident Evil 2, Oddworld: Abe´s Oddysee, etc.**), sino otros títulos que están subiendo muy rápido en las apuestas.**

Apocalypse

En el impresionante *stand* de Activision, donde la gente se apretujaba para ver algo de *Apocalypse*, hicimos buenas migas con un doble de Bruce Willis. Se trata de una aventura futurista de acción en 3-D condimentada con disparos a go-gó y una trama sensacional. Pero lo que le da un toque de distinción es la variedad de ángulos de cámara y la presencia digitalizada del protagonista de *El quinto elemento*. En el número que viene le dedicamos un *PrePlay*.

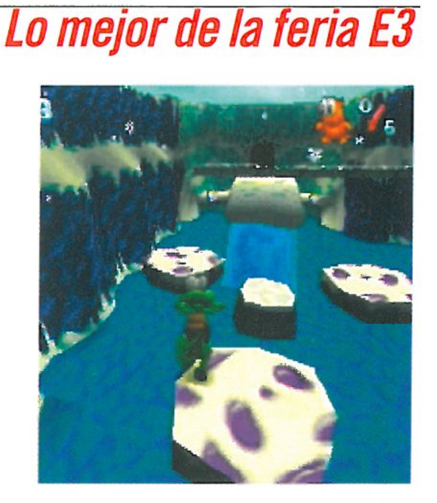
Captain Blasto

Aunque aún no se ha completado ni el 20% del juego, Sony ha puesto grandes esperanzas en él. Es una aventura galáctica en 3-D que enfrenta a Blasto con fuerzas malignas imparables. Aunque lo que vimos del juego en la feria no nos impresionó demasiado, teniendo en cuenta que el diseño de los escenarios está en su fase inicial, suponemos que Sony debe tener poderosas razones para colocarlo en su exclusiva lista de grandes proyectos.



Croc

Un título de plataformas en 3-D con un protagonista encantador y gráficos excelentes y sin duda uno de los imitadores de *Mario* más brillantes de cuantos se exhibieron en la E3. Está entre los mejores juegos en pseudo 3-D para PlayStation. Saldrá a la venta el próximo mes de septiembre.





Fighting Force

Aunque algo eclipsado por *Tomb Raider 2*, *Fighting Force* tuvo una cálida acogida en Atlanta. Con un estilo de juego propio de una aventura en 3-D, *FF* es una original aproxima-

Prepárate para lo auténtico

RALLY CROSS™

COMPATIBLE CON EL NUEVO MANDO ANALÓGICO

Disfruta de 18 carreras en 3D a través de 6 fantásticos escenarios con efectos reales. Elige entre 20 coches y camiones, cada uno con sus propias características. Prepárate para emocionantes derrapes, vueltas de campana y aparatosos choques, superando 3 niveles de dificultad con 6 niveles de juego. Y si quieres mayor desafío, lláma a tus amigos. Rally Cross está disponible para 1-4 jugadores al mismo tiempo por medio del Multi-Tap.

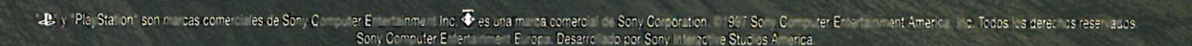
¡Atrévete!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos





ción al *beat 'em up* que debe su singularidad a la inteligente interacción de los personajes con los escenarios. Así, los coches pueden desguazarse para fabricar armas, etc. Los fondos son muy variados y cada uno de los cuatro personajes principales es capaz de ejecutar hasta 50 movimientos distintos.

Gex 2

Otro clon de *Mario* que, al igual que *Croc*, tiene un algo especial que ha llamado nuestra atención. Programado por Crystal Dinamics, te pone al control de un Gex muy distinto al del juego de plataformas original. No hay duda de que la sustanciosa mejora de la jugabilidad conseguirá que te encandiles de este simpático lagarto.

Kurushi

¡Cuidado! Este juego de rompecabezas en 3-D es terriblemente adictivo; todos los asistentes a la feria que lo probaron quedaron irremediablemente atrapados por sus irresistibles encantos. Comparable en peligrosidad a su rival *Bust-A-Move 2*, este título te desafía a disponer bloques 3-D en secuencias sistemáticas (lo entenderás cuando juegues, y una vez lo pruebas...)

Lost World: Jurasic Park

Electronic Arts prevé que las ventas de este juego en Europa alcanzarán las 500.000 unidades antes de finalizar el año. Aunque esta cifra pueda parecer muy optimista, no hay duda de que esta formidable licencia va a estar respaldada por una acción trepidante y gráficos que dejarán boquiabierto al más pintado.

Metal Gear Solid

Considerado por muchos como la estrella de la feria, *Metal Gear Solid* es un juego de espionaje táctico con efectos gráficos deslumbrantes. Konami cree que el juego lleva a la PlayStation al límite de sus posibilidades como ningún otro programa hasta ahora. Pocos en la feria discreparon de tal afirmación.



Nightmare Creatures

Ha sido descrito como una combinación de *Tekken* y *Resident Evil*. Se trata de una aventura de acción en 3-D ambientada en el Londres de principios del siglo XIX. La suavidad de los fondos y la fluidez en la animación de los personajes —¡hay muchísimos!— contribuyen a crear una atmósfera muy envolvente. Los asistentes a la feria quedaron impresionados por la originalidad del juego. En el próximo número te contamos los detalles en un *PrePlay*.

Pandemonium 2

Las masas quedaron atónitas ante los gráficos psicodélicos de la continuación de este famoso juego de plataformas de Crystal Dynamics. La extravagancia de su jugabilidad y de sus personajes no dejaron a nadie indiferente. Si verlo es una experiencia maravillosa, jugarlo ya ni te contamos... Hará las delicias de los usuarios de todas las edades.



Time Crisis

El agente especial Richard Miller llega a tu consola de la mano de Namco después de haberse dado a conocer ante una audiencia muy numerosa en los recreativos. Aunque detalles y texturas parecen menos acabados, la conversión es muy fiel al original, y la pistola GunCon 45 vendrá con el programa. Se prevé que será uno de los títulos arrolladores de este otoño.

Spawn

Objeto de culto

Cinco años después de su muerte, el agente del gobierno estadounidense Al Simmons resucita, merced a un pacto con el diablo, reencarnado en el súper héroe Spawn. Este atormentado personaje es la última creación del célebre dibujante de cómics Todd McFarlane, artífice del «nuevo» *Spiderman* de Marvel. En septiembre se estrenará en España una película basada en el cómic y a principios de 1998 será el protagonista de un videojuego de Sony para PlayStation. El culto al vengador Spawn de los aficionados al género fantástico ha animado a Inovac Rima a lanzar una serie de figuras inspiradas en sus aventuras. Se trata de piezas de impecable acabado que harán las delicias de los coleccionistas.

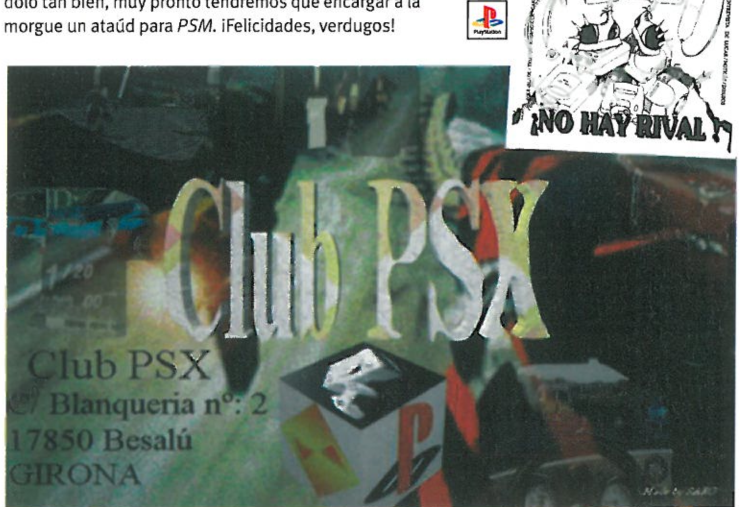


Los verdugos de *PSM*

Convocatoria de clubs PlayStation

El Club PSX de Besalú (Girona) será la perdición de *PlayStation Magazine*. Ha creado el *Playhandergame' zine* un fanzine estupendo dedicado íntegramente a la consola gris, donde sus socios escriben críticas sobre juegos, trucos, columnas de opinión, etc. Si siguen haciéndolo tan bien, muy pronto tendremos que encargar a la morgue un ataúd para *PSM*. ¡Felicidades, verdugos!

¡NO HAY RIVAL!



DESDE JAPÓN

Los crisantemos del monte Fuji están secos: nuestro corresponsal —jardinero de los dioses en sus horas libres— sigue absorto haciendo balance del Tokyo Game Show. Mientras tanto, las ventas de PlayStation se disparan.



[1] *EOS*, un *shoot 'em up* en 3-D. [2] *Virtual Hiryunoken*, la famosa serie en 2-D, llega a la PlayStation. [3] *Puzzle Arena Toshinden*, una nueva propuesta de Yakara.







***LSD*, de Asmiki. Los fabricantes sostienen que el juego no consiste en «tomar una dosis de ácido y pasar a otra dimensión», y advierten que «el ácido es ilegal. Si lo tomas lo haces bajo tu propia responsabilidad».**

A mediados de febrero ya se habían vendido más de 5,6 millones de PlayStations en Japón, una cifra que supera con creces los 5 millones que Sony anticipó en 1995. Pero, claro, esta impresionante cifra de ventas sólo se pudo alcanzar arrebatando cuota de mercado a otros formatos de hardware. En el caso de la N64 y la Sega Saturn también se lanzó a los cuatro vientos que sus ventas excederían los 5 millones de unidades a finales de 1996, pero lo cierto es que en marzo de 1997 sólo habían alcanzado la cifra de 4,8 millones. Así, la consola de PlayStation va reforzando su posición en el mercado y se estima que al acabar este año se habrán vendido alrededor de 8,1 millones de unidades.

De vuelta al Tokyo Game Show, hay que decir que ha sido una completa decepción. Era una oportunidad estupenda para que la mayoría de fabricantes mostrasen sus últimos productos de software, pero la verdad es que los títulos de calidad han brillado por su ausencia.

Los juegos de robots se están convirtiendo en uno de los géneros favoritos del público nipón, quizás como resultado de la popularidad de la serie de televisión japonesa *Gundam*. Y no es de extrañar que haya un torrente de nuevos títulos pujando fuerte en el mercado. From Software está a punto de sacar *Armed Core*, un nuevo juego de lucha entre robots. El jugador vaga por varios entornos —ciudad, desierto, etc.— y tiene que cumplir numerosas misiones, como eliminar a un grupo de terroristas en un aparcamiento subterráneo o escoltar camiones. Entre misión y misión, puede hacer acopio de armas, así como de propulsores para volar. Según los fabricantes, tendrás que jugar al menos dos veces cada misión para llegar a completarla.

Votom Gaiden, el título de robots creado por Takara, se basa en *Votom*, una película de animación inspirada, a su vez, en *Gundam*. El juego presenta una serie de duelos que se desarrollan, como en *Armed Core*, en diversos entornos 3-D: urbes, desierto, etc. Sin embargo, los escenarios de combate son más reducidos y no se necesitan estrategia previas. Los modos de juego son tres: Campeonato, Historia —basado en la película de dibujos animados— y Entrenamiento. Los desarrolladores también han previsto que el jugador pueda adaptar elementos del juego a voluntad para su uso y disfrute. Por ejemplo, es posible diseñar el robot para cada combate. El sistema de juego y los gráficos de *Votom Gaiden* son similares al juego de arcade *Virtual-On*, pero su trama sigue siendo típicamente japonesa.

Micronet ha reaparecido después de un largo período de ausencia con *ESO*, un nuevo *shoot 'em up* en 3-D, continuación de *Ray Storm*. Aunque el juego recuerda a su antecesor por su perspectiva en 3-D y su completo mapeado de texturas, su entorno es más interesante. Tú estás a los mandos del robot de combate EOS y debes proteger Varna, un país situado en otro planeta, de las fuerzas que pugnan por controlarlo. Tienes a tu disposición un rayo láser y ocho misiles diferentes. El número de polígonos desplegados en pantalla es impresionante, y lo mismo se puede decir de los efectos luminosos. *EOS* pasaría por un *shoot 'em up* europeo clásico si no fuera por las fantásticas secuencias de películas de animación que aparecen entre las fases de disparos. Los gráficos nos parecen fabulosos, pero tendremos que esperar a su lanzamiento para ver si su jugabilidad supera a la de *Ray Storm*.

Virtual Hiryunoken, la famosa serie en 2-D, por fin va a salir en 3-D para PlayStation. Su desarrollo se ha prolongado por espacio de dos años, pero el resultado es impresionante. Los gráficos discurren a 60 imágenes por segundo, de modo que el movimiento de los personajes es muy fluido, y se rumorea que cada personaje consta de 1.000 polígonos (tal vez eso explique la presencia de fondos planos al estilo *Tekken*). El jugador puede emplear técnicas de lanzamiento del arte marcial Aikido o —al igual que en *Virtual Fighter*— utilizar un botón para esquivar ataques mediante desplazamiento lateral. Pero los elementos más espectaculares del juego son los fabulosos efectos y unos combos que hacen que los de *Tekken* parezcan de clínica de reposo. El aspecto de *Virtual Hiryunoken* es maravilloso y ofrece una jugabilidad aceptable.

La buena noticia es que Takara va a desarrollar una continuación de *Toshinden*. Esta vez los fabricantes van a incluir rompecabezas —de aquí el título de *Puzzle Arena Toshinden*—, al tiempo que mantendrán los personajes del original.

Y para acabar está *LSD*, de Asmik, que seguro rivalizará con *PaRappa the Rapper* por el título al videojuego más extraño del año. Aunque no es de aventuras, ha sido descrito como un «simulador de alucinar». Los jugadores se sumergen en un mundo psicodélico donde tienen que afrontar todo tipo de peligros. Asmik ha revelado pocos detalles sobre el sistema de juego, pero con un título tan provocador, es probable que su creación pase por la censura. Sería una pena.





[1] *Votom Gaiden*, el juego de robots de Takara, se inspira en la serie televisiva *Gundam*. [2] *Armed Core*, otro título de combate con robots.







[1] *Croc*, un juego de plataformas en 3-D con aire de dibujos animados creado por Fox Interactive, está concebido para un público muy joven. Por su colorido brillante y la fluidez de sus gráficos, se lo podría confundir fácilmente con un título de N64. [2] En el *shoot 'em up* de aventuras *Spawn*, conduces al súper héroe del cómic a través de la Historia. [3] *Tobal 2*. Por desgracia, el primero no funcionó muy bien en el mercado estadounidense. Eso significa que la continuación nunca llegará a nuestra orilla...

DESDE ESTADOS UNIDOS

Los peces gordos tienen la mosca en la oreja, pero a nuestro topo en Sony, plin. Él sigue, erre que erre, filtrándonos las últimas novedades desde el otro lado del charco.

Nuestro topo en Sony continúa amargándoles la vida a los jefazos de la multinacional. El personal de márketing ha puesto la compañía patas arriba para identificar al intruso desleal con el nombre en clave de «#». Sus últimas revelaciones hablan del título CART: Indy Car World, **que ha sido descrito como el abanderado de la generación post-F1, con una velocidad de imagen muy alta y excelentes detalles como la autoconducción.**

Mientras, en Japón aparecía el controlador analógico de Sony y ya se han anunciado varios títulos con los que es compatible. Pertenecen, casi todos, a las categorías de acción, aventura y lucha, pero su aplicabilidad podría extenderse a cualquier otro género. Los dos sticks analógicos ofrecen un control sin precedentes para la PlayStation. Entre los títulos que han confirmado que emplearán dicho pad analógico se incluyen *Crash 2*, *Spawn*, *Rally Cross*, *Tobal 2*, *Bushido Balde*, *Wild 9's*, *Agent Gex*, *Fighting Force*, *Deathtrap Dungeon* y *Tomb Raider 2*.

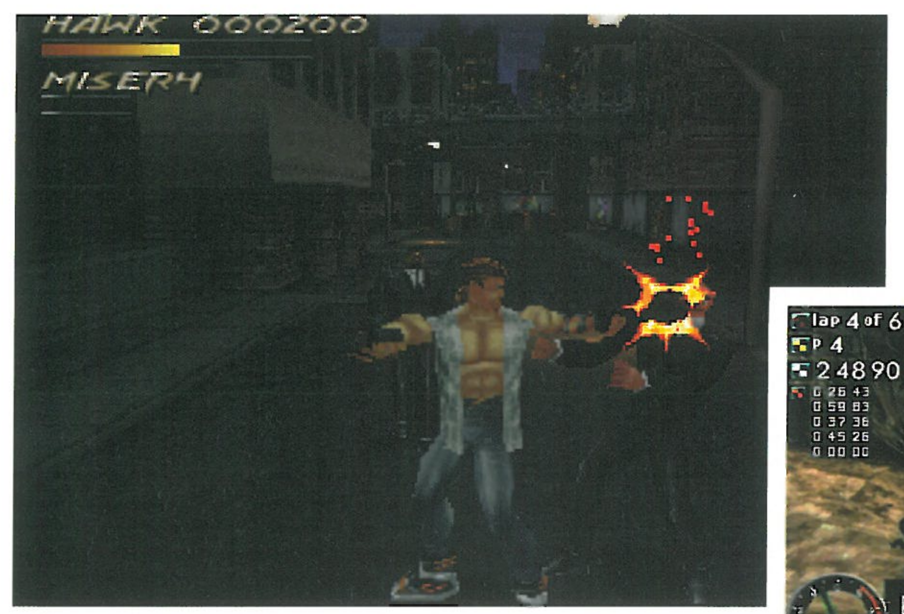
Muchos estadounidenses están que trinan con la noticia de que *Tobal 2* no saldrá en su país. El problema, según Square en Hawai, es que la conversión de la parte de aventura del juego exige una inversión difícilmente amortizable. A pesar de que tuvo una acogida entusiasta entre la crítica, el juego original no funcionó demasiado bien en Estados Unidos. Y claro, si no se edita la versión americana, no es probable que veamos el título en Europa.

También han trascendido detalles sobre *Spawn*, un juego de Sony basado en el cómic del mismo nombre. *Spawn* es un programa de lucha y aventuras donde el jugador controla a un súper héroe y guerrea en diferentes períodos de la Historia. En este *shoot' em up* en primera persona, el protagonista debe abrirse camino a través de mundos prehistóricos, medievales y modernos, en su empeño por alcanzar al guardián que se ha apoderado de su alma. El juego incorpora una cámara controlada por el propio jugador y, como ya te hemos dicho, es compatible con el controlador analógico. Además, está repleto de salas y áreas secretas, reforzadores de armamento e incluso algunos elementos de plataforma.

Sin embargo, a muchos de vosotros os atraerá más el lanzamiento de *Cardinal Syn*. Al igual que en *Bushido Blade*, los combates se disputan en *rings* enormes y los personajes se caracterizan por su libertad de movimientos. Los enfrentamientos tienen lugar en edificios gigantescos, donde los cuadriláteros de lucha están conectados por pasillos surtidos de pinchos y trampas incandescentes. Los entornos se integran en la acción, ya que los contendientes pueden perecer ensartados en un pincho o abrasarse en un foso de fuego. Se pueden seleccionar ocho luchadores provistos de hachas, espadas y ballestas. Además del clásico mano a mano, *CS* permite a los jugadores solucionar sus conflictos por medio de magia. Tanto *Spawn* como *Cardinal Syn* saldrán en Estados Unidos a finales de este año, pero difícilmente estarán en España a tiempo para que pases la Nochebuena con ellos.

Fox Interactive está a punto de obsequiarnos con *Crac*, su nuevo juego de plataformas. A primera vista podría confundirse con un título de N64: su colorido brillante y su fluidez de texturas lo separan de los estándares seguidos por la mayoría de programas de PlayStation. Su empleo de sonidos, entornos y animaciones aparentemente orientados a un público muy joven, inducen a creer que está concebido para abrir un mercado inexplorado por la máquina de Sony. Su pintoresco protagonista exhibe un rico repertorio de movimientos, mientras que la animación de sus enemigos está muy lograda. *Croc* emplea elementos de plataforma en 3-D en combinación con una acción abundante y variada: los jugadores pueden saltar, balancearse, escalar y nadar en su avance a través de más de 40 niveles.

Por último, Sony ha introducido en el mercado una consola PlayStation con los costes de fabricación reducidos, lo que ha desatado especulaciones sobre su precio de venta al público. En la actualidad, la máquina se vende a 24.990 pesetas y muchos creen que en Navidad Sony se verá obligada a rebajar su precio todavía más (en esa época las disputas en la industria del hardware alcanzan su apogeo). Tampoco cabe desestimar una bajada de precio a finales de este verano. No obstante, la mejor noticia sobre la nueva PlayStation es que Sony ha conseguido acabar con los trompicones en las secuencias de vídeo animado y con los problemas de calentamiento que en un principio la multinacional se resistía a reconocer.



Rally Cross [*derecha*] y Fighting Force [*arriba*] son dos de los títulos que van a utilizar el nuevo controlador analógico de Sony.

STAR WARS™
ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™















Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales.





Rebel Assault II™: The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con vídeo en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias*™

"¡Que la fuerza te acompañe!"

EN CASTELLANO







ERBE Software, S.A.
Méndez Álvaro, 57 • 28045 - Madrid
Tel.: (91) [illegible] 42 00
Fax: (91) 528 83 63



PRIMER CONTACTO
BREVES



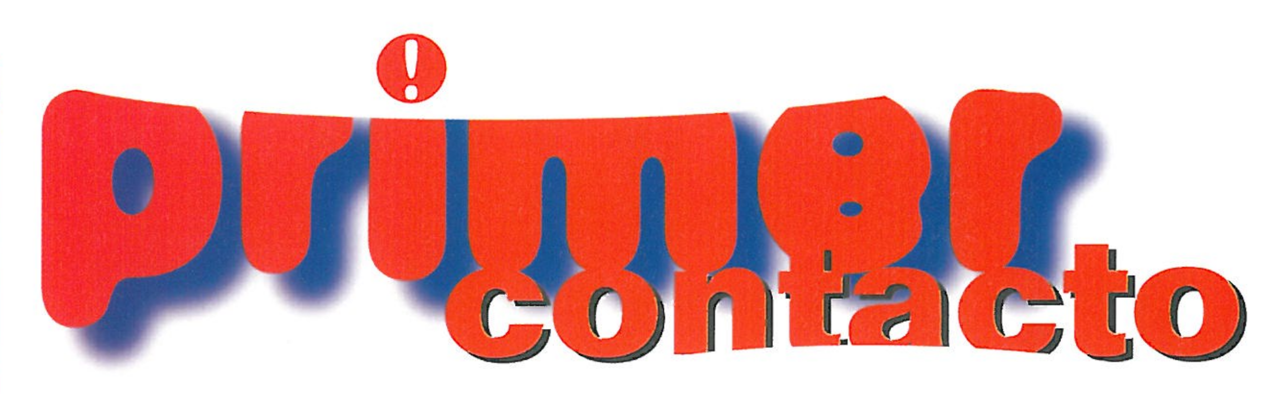
Nombre: Jersey Devil
Género: Plataforma
Editor: Behaviour Interactive
Fabricante: Mega Toons
Disponible: Invierno 1997

En pocas palabras: Basado en un tipo misterioso que se hizo famoso a raíz de uno de los primeros episodios de *Expediente X*. El protagonista se abre camino a través de 11 duros niveles llenos de peligros, en un intento de destruir al maléfico Dr. Knarf. Tu personaje dispone de multiplicidad de opciones, como el azote con látigo, la escalada o el deslizamiento.
Primeras impresiones: Prevemos que valdrá la pena echarle un vistazo. Behaviour Interactive ha trabajado duro para que no pase desapercibido entre los juegos de plataformas existentes. Por ejemplo, en vez de tener que insistir en un mismo tipo de trampa a lo largo de la partida, Jersey Devil te amenaza con gran variedad de ellas. Estará disponible a finales de año y todo apunta a que se convertirá en una de las sensaciones del invierno que viene.



Nombre: Nuclear Strike
Género: *Shoot 'em up*
Editor: Electronic Arts
Fabricante: Electronic Arts
Disponible: Navidad 1997

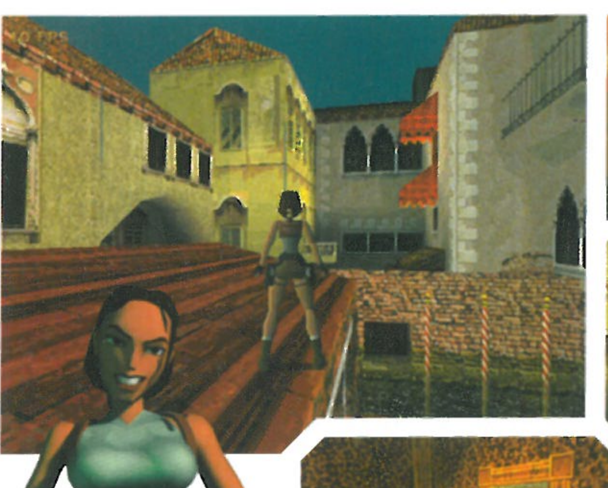
En pocas palabras: Como *Soviet Strike*, pero con más explosiones. Consecuencia lógica de *Soviet*, *Nuclear* te convierte en un pseudoguardián de la paz que viaja por todo el mundo destruyendo artefactos nucleares con fines militares, asegurando el cumplimiento de un tratado de paz internacional. *Nuclear Strike* pondrá más acento en las misiones que su predecesor, y te enviará a cualquier rincón del globo con el objetivo de que desarmes los estados a cualquier precio.
Primeras impresiones: Hay quienes piensan que visto un juego *Strike*, se han visto todos, pero a nuestro juicio se equivocan, pues cada nueva versión ha superado a la anterior. Por el momento no hay muchos detalles que revelar, pero estáte atento al *PrePlay* que publicaremos en el próximo número de *PSM*.



En su perpetua cruzada contra la ignorancia, esta sección despoja a los lanzamientos en ciernes de su halo de misterio y anonimato.

Tomb Raider 2

Lara Croft ataca de nuevo











Género: Arcade
Editor: Proein
Fabricante: Eidos/Core Design
Disponible: Navidad 1997

En pocas palabras: Bueno, se trata de *Tomb Raider*. El fenómeno de los juegos de los noventa. ¿Qué más se puede decir? Para los recién llegados a la PlayStation, aquí va un resumen de la historia. Tu personaje se llama Lara Croft, una heroína al estilo de Indiana Jones que recorre el globo descubriendo tesoros ocultos de civilizaciones perdidas para satisfacción de ricos coleccionistas.

Primeras impresiones: Por lo poco que hemos visto, los gráficos han sido mejorados (aunque cuesta imaginarlos mejores de lo que eran). No tienes más que echar un vistazo a este increíble tigre. *Tomb Raider 2* incluye muchos más niveles exteriores. Además, los fans de Lara estarán encantados con su última indumentaria: un traje de baño que le permite lucir palmito mientras inspecciona un transatlántico hundido. En otro nivel vemos a Lara explorando los bajos fondos de Venecia. En la segunda parte se ha puesto más énfasis en la acción y la protagonista interactúa mucho más con otros seres humanos. Core irá revelando detalles poco a poco, así que el mes que viene tendremos más información sobre el juego más esperado del año.

Deathtrap Dungeon

Dragones y mazmorras 2

Género: Aventura arcade
Editor: Proein
Fabricante: Eidos Interactive
Disponible: Otoño 1997

En pocas palabras: Está basado en las novelas de juegos de rol escritas por Ian Livingstone (ahora cazatalentos de Eidos), de las se han vendido 15 millones de ejemplares. El jugador se sumerge en un mundo fantástico diseñado totalmente en 3-D y sólo resolviendo varios rompecabezas diabólicos podrá abrirse camino a través de 20 niveles y subniveles. El juego hará felices a chicos y chicas, pues entre las 55 criaturas animadas que aparecen sobresalen dos héroes, uno masculino y otro femenino. Eidos ha reunido un buen ramillete de expertos en juegos de rol, entre los que figura Jamie Thompson, ex editor de *White Dwarf* y diseñador de rompecabezas magistrales. El objetivo es asegurar que el juego recrea el auténtico ambiente de *Dragones y mazmorras.*



Primeras impresiones: Es interesante de verdad. Hace poco probamos una primera versión de *DD* y, aunque resultó bastante difícil, su jugabilidad es indiscutible. Los gráficos, a pesar de ser prometedores, de momento son un tanto toscos. Algunas de las criaturas te dejan sin respiración, como el dragón que ocupa toda la pantalla cuando se te aparece por primera vez (mal comienzo, si tenemos en cuenta de que estás obligado a derrotarlo).

HABLA LA INDUSTRIA

Últimamente hemos recibido malas noticias de *Resident Evil 2*. Por lo visto, Capcom está teniendo problemas con el proceso de desarrollo y parece que se va a volver a retrasar. Su lanzamiento en Japón se ha aplazado a finales de 1997, lo que significa que tendremos que esperar hasta 1998 para ver la versión que se distribuya en España.

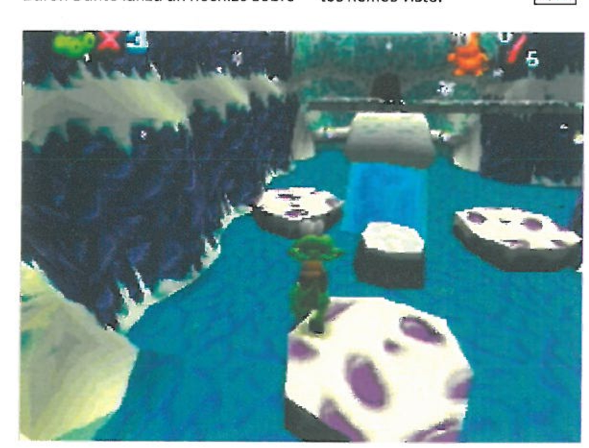
La buena noticia es que nos han confirmado que *Final Fantasy VII* va a cruzar el charco y llegará hasta nosotros en breve. Está previsto que salga en Estados Unidos a principios de septiembre, así que no tardará en aparecer en las estanterías de tu tienda habitual. Squaresoft ha anunciado que va a sacar 1.000.000 de demos del juego en Estados Unidos con fines promocionales. Nunca se sabe, a lo mejor nos hacemos con una nosotros también.

Croc: The Legend of the Gobbos

Género: Plataforma 3-D
Editor: Fox Interactive
Fabricante: Argonaut Software
Disponible: Septiembre

En pocas palabras: Lo más parecido a una versión de *Mario 64* que pueda encontrar el propietario de una PlayStation. Croc y los Gobbos vivían en armonía hasta que el celoso Barón Dante lanza un hechizo sobre el rey que provoca que todos los isleños se vuelvan contra él. La misión de Croc es romper el encantamiento y salvar a su rey.

Primeras impresiones: Los gráficos son magníficos y el personaje de Croc es estupendo sin llegar a ser empalagoso. El juego es, con mucho, el juego en 3-D con los efectos más auténticos de cuantos hemos visto.

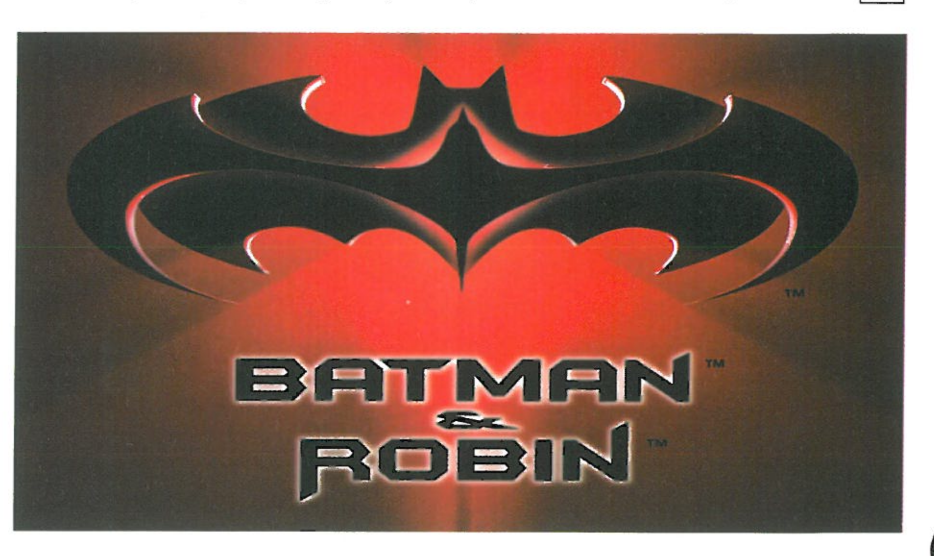


Batman and Robin

Género: *Shoot 'em up* en 3.ª persona
Editor: New Software Center
Fabricante: Acclaim
Disponible: Invierno

En pocas palabras: Una versión de la cuarta entrega de *Batman* para la gran pantalla. En lugar de los habituales desplazamientos laterales por la pantalla en 2-D, este ejemplar podrá presumir de 3-D. Los modelos tridimensionales del juego son fieles a los diseños de objetos y personajes de la película, y los jugadores pueden explorar Gotham City en sus ratos libres, cuando no luchan contra el crimen.

Primeras impresiones: Tras los resultados de los anteriores títulos *Batman*, Acclaim quiere asegurarse de que no tropezará otra vez con la misma piedra.



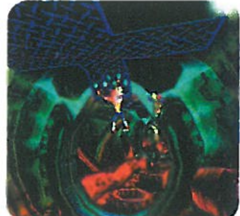
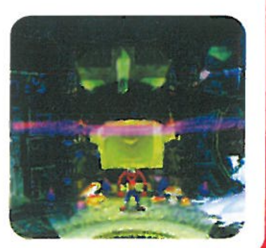





Dublín: Era inevitable. Lara Croft está haciendo bolos. Su carrera como cantante no ha hecho más que empezar y el grupo U2 ya la ha invitado a participar en la mayor gira de todos los tiempos. Bono y sus chicos encargaron a Core Design la producción de las secuencias filmadas de Lara en acción que aparecen en la videopantalla más grande del mundo. La gira, que se inició el 25 de abril en Las Vegas, tiene un coste de casi 20.000 millones de pesetas y durará 14 meses. Para asegurarse de que los chicos de la banda no se aburren, Eidos ha llenado sus equipajes con varias PlayStations y juegos completos de *Tomb Raider*.

Estados Unidos: Con *Crash Bandicoot II* en pleno proceso de desarrollo en Estados Unidos, el Departamento de Productos de Consumo de Universal Studio ha anunciado planes para llevar a cabo un programa de comercialización de alcance internacional. Sin embargo, todavía no está muy claro qué van a comercializar. No cabe duda de que Crash y demás personajes se adaptarían a la perfección a cualquier mercancía, ya fuera ropa, artículos de papelería o juguetes de goma, pero por el momento sabemos tanto como tú.



Francia: Francia: ¿Estás preparado para convertirte en Charon, el asesino más letal del Universo? Ése es tu personaje en *Perfect Assassin*. El único problema es que cuando te encomiendan la misión más importante de tu vida, pierdes la memoria de forma inexplicable. Lo que sigue es una aventura de fantasía científica con un argumento enrevesado que incluye viajes en el tiempo y sonoros festivales de tiros.

El padre de la criatura, Kev Walker, un artista que ha realizado diseños para 2000 AD y la película con Sylvester Stallone, *Judge Dredd*, ha incorporado en su creación más de 100 localizaciones, más de una docena de especies alienígenas y 250 personajes fotorrealistas. Se espera que salga al mercado en septiembre, así que pronto nos ocuparemos de Charon en un *PrePlay*.



El mundo PlayStation

Algunos desarrolladores se ocultan en estaciones espaciales, otros entre las ruinas de civilizaciones perdidas, e incluso los hay que se camuflan de carmelitas descalzas... Pero tarde o temprano un micrófono de *PSM* les acaricia la punta de la nariz. Ha llegado la hora del interrogatorio.





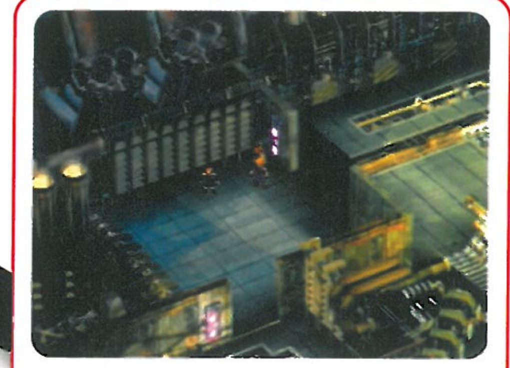
Burdeos: El fabricante francés Kalisto Entertainment está desarrollando un juego de aventura y combate único que responde al título de *Nightmare Creatures*. Para que te hagas una idea, imagínate que sacas un personaje de *Tekken* y lo colocas en *Tomb Raider*. El juego se desarrolla en las calles tenebrosas y sucias del Londres del siglo XIX, y la historia se basa en una sociedad secreta llamada la Hermandad de Hecate. La ciudad está infestada de monstruos y puedes adoptar el papel de un hombre o una mujer llamados Ignatious y Shirley, respectivamente. La acción discurre en perspectiva de tercera persona y el entorno es en 3-D. *Nightmare Creatures* podría llegar a ser uno de los títulos más interesantes del año. En el próximo número te daremos todos los detalles.



París: Disney ha vuelto a la PlayStation después de más de un año de ausencia. El último título, *Mickey's Wild Adventure*, a pesar de que era entretenido, tenía más de conversión de SuperNintendo que de un auténtico juego PlayStation. *Hércules* ha sido concebido para enmendar esa falta. Desarrollado al mismo tiempo que la película animada del mismo nombre, figura que Hércules —hijo de Zeus, el dios griego mitológico— debe luchar contra Plutón, el dios malvado de los infiernos. Plutón está planeando apoderarse del Olimpo y sólo Hércules puede salvar el mundo.

Disney ha decidido lanzar el juego y la película simultáneamente, algo que tiene emocionado a Craig Allen, el productor: «Trabajar con el grupo artístico ha sido muy importante para nosotros. Entre otros beneficios, nos ha permitido preservar la integridad de la dirección artística y el argumento. Cada medio ofrece una manera distinta de interpretar los conceptos y la trama». El mes que viene analizaremos *Hércules* en profundidad.



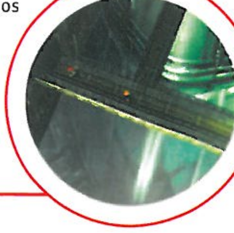




Japón: Después de muchos rumores y debate, Sony ha confirmado que este otoño aparecerá *Final Fantasy VII* en Estados Unidos y Europa. Hay varias razones que explican el debate abierto sobre si convenía o no lanzar la segunda parte. En primer lugar, estaba la traducción al inglés, que se veía como un serio obstáculo; luego hubo controversia sobre determinadas escenas eróticas y violentas en el juego, y por último, se discutió bastante sobre si su jugabilidad era apropiada para los jugadores occidentales.

Sin embargo, parece que todo ha quedado resuelto y con toda la promoción publicitaria que ha rodeado al juego, resulta extraño que se haya podido cuestionar su lanzamiento. Este otoño tendremos *Final Fantasy*manía hasta en la sopa.



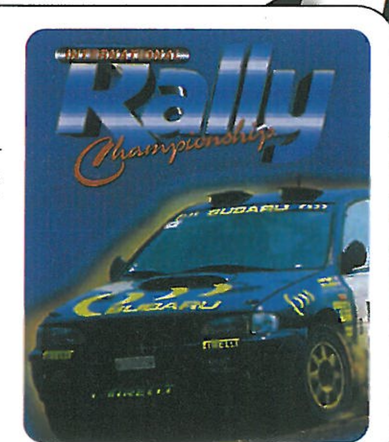


Pastas con el té, tortas con PlayStation

Las campanas del Big Ben reverberaron ante el estallido de los petardos chinos en Hong Kong, pero los desarrolladores ingleses permanecieron firmes en su puesto de combate: el mundo de los juegos sigue controlado por el Imperio Británico.

Macclesfield: La compañía editora Europress lanzará este otoño *International Rally Championship*, su primer título para PlayStation.

Su título original de rally, *RAC Rally Championship*, fue un gran éxito en los PC en 1996, y ahora nos llega la continuación. El juego incorpora los coches y recorridos más importantes del mundo del rally. Se ha prestado mucha atención a los detalles, como por ejemplo los haces de luz de los faros, los espectadores animados y las huellas de los derrapes. Una vez se incluyan las opciones de enlace y de pantalla dividida, este juego podría convertirse en un serio rival de *V-Rally*, de Infogrames.



Sheffield: En compensación por el aplazamiento de la salida al mercado de *Hardwar*, Gremlin ha revelado que *Actua Soccer 2* podría ver la luz en octubre de este año. Al parecer, incluirá todos los clubes ingleses de 1992, jugadores identificables —al menos por los aficionados ingleses— y 27 estadios. Por otro lado, la fecha de lanzamiento de *Actua Ice Hockey* ha quedado fijada para noviembre, a tiempo para la campaña navideña. Sin duda, este otoño se perfila como un período de actividad febril en Gremlin.



Derby: Core Design ha desvelado más detalles sobre cómo va a ser su juego de lucha en 3-D de arcade, esperado para septiembre en formato PlayStation. Descrito como un cruce entre *Tekken* y *Die Hard Trilogy*, en este título para uno o dos jugadores, eliges uno de los cuatro personajes disponibles y avanzas a través de 10 niveles, con un total de 25 escenarios diferentes. Debes abrirte camino entre oficinas, trenes, aeronaves e islas secretas, sacando el máximo provecho a los 50 o 60 movimientos de lucha específicos al alcance de cada personaje. Cuentas, además, con un arsenal escalofriante que incluye la posibilidad de extraer elementos de los escenarios para tu uso y disfrute. En todo caso, lo mejor de todo es su incomparable libertad de movimientos. Cuando vuelves a jugar, la ruta seguida cambia, y puedes explorar áreas nuevas.



Surrey: Telstar acaba de anunciar que *Joe Blow* y *Formula Karts* aparecerán en septiembre. *FK*, que sigue la estela de éxito dejada por *Super Karts* y *Manic Karts*, te hace correr a toda pastilla sobre un monopatín motorizado que flota varios centímetros por encima del suelo. Incluye pistas y karts poligonales, y opciones de enlace y de pantalla dividida para dos jugadores. En fin, contiene todos los ingredientes para que la diversión esté garantizada. Otro tanto puede decirse de *Joe Blow*, que promete plataformas 3-D enteramente no lineales. Joe empieza su aventura con una gorra de béisbol, mascando chicle y empuñando un vaporizador de pintura. ¿Será suficiente para derrotar al Emperador? La libre ubicación de cámaras y una paleta de más de 65.000 colores prometen emborracharte de sensaciones.

Brighton: Mindscape nos ha informado sobre la pronta salida al mercado de dos nuevos títulos: *Dark Omen* y *Supersonic Racers 2XS*. *Dark Omen* es la continuación de *Warhammer-Shadow of the Horned Rat* y de nuevo su desarrollo ha corrido a cargo de Games Workshop. En este momento, una veintena de personas trabajan en lo que la compañía califica como «el juego de estrategia en tiempo real de arcade». En los trabajos de codificación, se están poniendo en práctica muchas de las sugerencias hechas por los fans de *Warhammer*. Así, se han mejorado la inteligencia artifical, los gráficos 3-D y se ha previsto una modalidad para dos jugadores.

SuperSonic Racers 2XS es también una continuación (adivina de qué juego). Más rápido, colorido y rebosante de estridentes melodías roqueras, seguro que rivaliza con *MMV3*.



DISEÑADOR DE JUEGOS

Ora, labora et PlayStation

Zak, un nombre de loco para un tipo un poco loco. Este visionario de la industria de los juegos nos cuenta lo duro que es un día de su vida. Si alguna vez te preguntaste por qué *Pandemonium* era tan estrafalario, he aquí la razón. Ahora este programador estadounidense está trabajando en una continuación todavía más rara. ¡Ah!, cuidado con él, pues tiene una lengua viperina.

«Todos conseguimos lo que queremos alguna vez. Yo quería ser diseñador principal en *Pandemonium 2*. ¡Y por todos los diablos, vaya si lo conseguí! Estuve pidiendo el puesto a gritos. Eso sí, para cuando termine el trabajo, ya estaré totalmente trastornado.

Mi primer pensamiento de esta la mañana es: «¡Oh, cielos, la casa está ardiendo!». Me ahogo con todo ese humo asfixiante en la habitación y camino aturdido y tambaleándome hasta el sótano. Resulta que el molde del horno está en llamas. Apago el gas y vuelvo a la cama.

Rick (otro diseñador con el que comparto piso) aporrea la puerta de mi cuarto. Es tarde. Salgo de la cama de un salto. Hay ropa por todas partes y, por si fuera poco, toda —insisto, TODA— está sucia. Rebusco entre las prendas usadas alguna que mi novia no haya utilizado para retirarse el maquillaje. La más limpia es la camiseta del detective Magnum que compré en Hawai. No recuerdo nada de la fiesta de hace dos semanas en la que estuve bailando la noche entera con ese trapo y no será hasta dos horas más tarde cuando me dé cuenta del hedor que despido. Por desgracia, me acuerdo de esto demasiado tarde, cuando estoy encerrado en el estudio de audio y vídeo con otras cuatro personas haciendo un vídeo del juego. Casi todos son de márketing.

El «Comentario de Oro» de la semana llega en el almuerzo. Un ingeniero de sonido se queja de los efectos sonoros que tiene que hacer para otro equipo y me dice que le resulta más fácil trabajar para *Pandemonium 2*. Yo le digo sarcásticamente: «Eso es porque soy muy organizado». Él me contesta: «Sí, pero al menos tú admites que no tienes ni idea de lo que estás haciendo». Eso es jugar limpio.

Todos los miembros del equipo de diseño nos sentamos juntos en el trabajo, como una gran familia. Preferimos luchar en las trincheras antes que tener oficinas privadas. Por desgracia, las batallas que se libran son duras. No tenemos tiempo suficiente para trazar más niveles, así que debemos vender nuestras almas a cambio de una prórroga. Mis compañeros pueden verme desde sus escritorios y observar cómo muero poco a poco. Divertido, muy divertido. Como el márketing. La gente de márketing se enrolla bien, pero no dejan de ser una manada de fieras hambrientas. Puede ser divertido, pero tienes que llevar siempre el fusil colgado del hombro.

Miro las modelos desnudas de una antología de pósters de *Playboy* al menos seis veces a lo largo del día en un intento de imaginarme qué indicaciones debo darles a los del estudio de animación. En momentos como éste, me detengo a pensar en mi antiguo trabajo: organizar banquetes de boda en un restaurante de cuatro tenedores. Allí aprendí todo lo que hay que saber sobre la naturaleza humana y sobre la humildad. No hay nada como presentar una factura de un millón y medio a un novio borracho. La verdad es que hojear páginas de revistas picantes te deja una extraña sensación de vacío interior que incita a trabajar. Por suerte, uno de mis productores es una mujer que no se ofende con el material obsceno, aunque no me cabe la menor duda de que todas las demás compañeras de la empresa presentarán demandas por acoso sexual. Y no les falta razón. Vuelvo al trabajo no muy satisfecho.

Buddha, mi jefe, viene hoy para ver cómo va el juego. Me revuelvo en mi sillón cuando me pregunta por los progresos en el desarrollo del juego. Solía decir que se reiría de mis dolores de cabeza cuando yo ascendiese en la compañía. Después de soltar una sonora carcajada, permanece callado. Mala señal. Me está diciendo que ha llegado la hora de la autorreflexión y la disciplina. Es difícil vivir feliz sabiendo que Buddha no deja de maldecir tu nombre. La hamburguesa vegetariana que me zampé para almorzar empieza a convertirse en ácido en mi estomago, así que decido que debo comer carne cuanto antes.

Entonces, me entretengo con el montaje de una demo. Doy las gracias a Scott, el artista, por echarme una mano con las escenas de vuelo, pero él me responde que la próxima vez que se me ocurra hacer un montaje de última hora, no cuente con él. Tengo ganas de morirme, o por lo menos, de emborracharme hasta olvidar todas las penas.

Tras pasar tres horas trabajando en el nivel de vuelo —la mejor parte del juego—, me tomo un descanso. Para mi desgracia, el compañero que me lleva en coche a casa ya se ha marchado. Me siento frente a la pantalla con una buena taza de té y me pongo a escribir esto que lees. Creo que dentro de un rato me echaré en el sofá del vestíbulo para pasar la noche. Así, cuando despierte mañana a la hora del trabajo, al menos sé qué ropa llevaré puesta.»



Photo supplied courtesy of *EDGE*

«No hay nada como presentar una factura de un millón y medio a un novio borracho», afirma Zak, programador de Crystal Dynamics y ocupado en *Pandemonium*.

AL GRANO

Nombre: Zak
Edad: Más joven de lo que parezco
Trabajo: Diseñador jefe de *Pandemonium 2* para Crystal Dynamics
Sueldo: Puro espejismo
Horario: Interminable
Ventajas: Dejémoslo para otro día
Inconvenientes: ¿Por dónde empiezo?
Jefe: Buddha
Subordinados: ¡Ejem!



Colibríes de Tungsteno

¿Estás preparado para vivir una de las experiencias PlayStation más intensas y emocionantes que jamás hayas probado? Psygnosis pone la mano en el fuego: su *shoot 'em up* de helicópteros va a dar la campanada.

Psygnosis es la productora y editora británica de juegos de PlayStation que más éxitos ha cosechado a lo largo de su existencia. Sólo el gigante japonés Namco puede codearse con ella. La empresa con sede en Liverpool va a tirar la casa por la ventana con 10 títulos que aparecerán a finales de 1997. Aunque debe su fama principalmente a juegos de carreras como *Destruction Derby*, *Wipeout* y *Formula One*, Psygnosis está ahora enfrascada en la producción de programas en los géneros más diversos. *G-Police* es una de sus apuestas más fuertes para este año. Se trata de un *shoot 'em up* basado en la simulación aérea cuyo principal atractivo es un helicóptero de alta tecnología. La acción transcurre en un paisaje urbano futurista, al estilo de *Blade Runner*, y está llamado a ser una de las cumbres de la originalidad en juegos de PlayStation. Es también el programa que Ian Hetherington, uno de los jefes de Psygnosis, ha tenido la osadía de vaticinar como el juego número uno de la próxima campaña navideña.



Guerra en el espacio

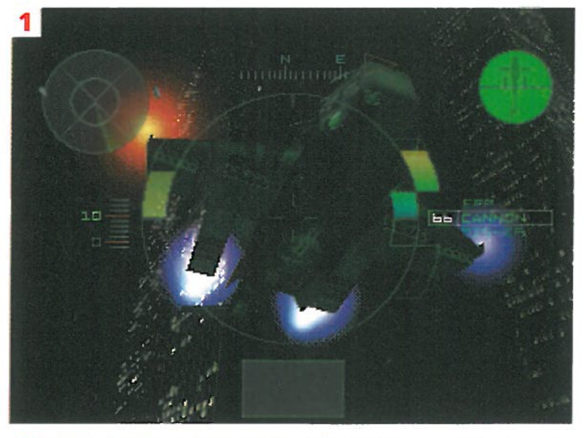
Pero vamos con la trama. El juego se sitúa en el año 2097. Los recursos de la Tierra están casi agotados y se ha desatado una guerra en el espacio entre naciones enemigas que luchan por hacerse con unos yacimientos minerales que se encuentran en planetas muy lejanos. El productor **Ross Thody** nos cuenta la historia: «La acción transcurre en Calisto, uno de los satélites de Júpiter. La tecnología ha avanzado hasta tal punto que los humanos ya pueden colonizar el Sistema Solar. Los planetas y satélites más cercanos están poblados por enormes ciudades abovedadas que protegen a sus habitantes de las inhóspitas condiciones exteriores. Calisto ha sido colonizado con el objetivo de extraer las grandes riquezas minerales que guarda en sus profundidades».

Numerosas corporaciones mul-





[1] La acción de *G-Police* se desarrolla en un paisaje urbano densamente poblado. [2] Las explosiones van acompañadas de efectos luminosos espectaculares.

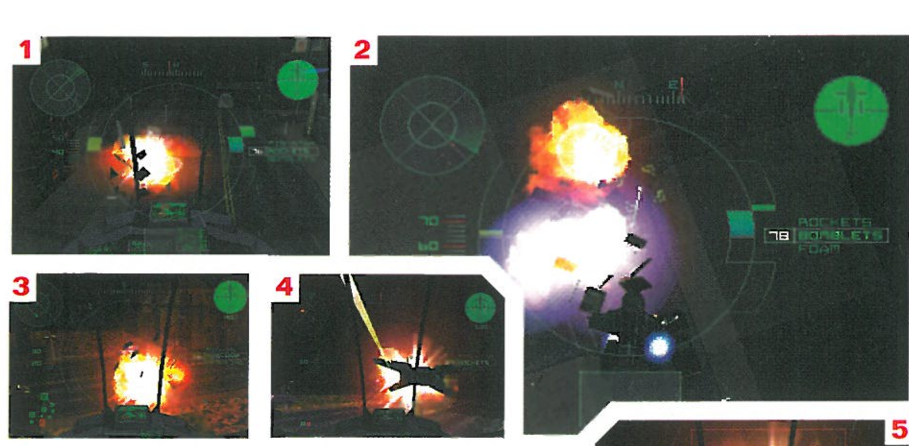




[1] *G-Police* combina lo mejor de los simuladores aéreos y los *shoot 'em up* y nos introduce en una atmósfera al más puro estilo *Blade Runner*. [2] El helicóptero Havoc es una nave de extraordinaria maniobrabilidad que cuenta con unas armas fabulosas.

Puedes librar combates aéreos en calles atestadas de gente, pasar por debajo de puentes o sortear los edificios

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Psygnosis**	■ JUGADORES	**Uno**
■ DISPONIBLE	**Octubre**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***

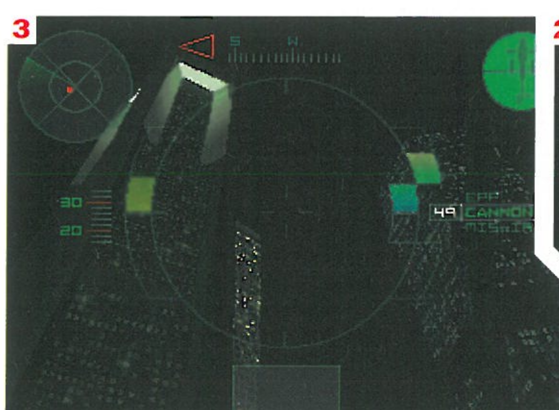


[1] Año 2097, los recursos de la Tierra casi se han agotado. En la carrera por acumular minerales extraídos en otros planetas, estalla la guerra en el espacio aéreo. [2] Psygnosis insiste en que las misiones ofrecen algo más que el acostumbrado «buscar y destruir». [3] Gran parte de la acción se desarrolla en intensos combates aéreos uno contra uno. [4] Puedes mejorar tu Havoc y convertirlo en un Venom. [5] ¡Menuda explosión!

tinacionales luchan entre sí por explotar unos recursos que no cesan de disminuir. Ante semejante panorama, en la Tierra se constituye una unidad de élite para controlar las colonias. «La G-Police, ¿verdad?» Pues sí, listillo. Psygnosis ha dedicado mucho tiempo a la trama, porque ésta se halla en íntima relación con las situaciones en las que la propia G-Police se ve envuelta. Así lo explica Ross: «La historia se presenta al jugador en impresionantes secuencias de vídeo animado que emplean la tecnología de captura de movimiento y estaciones de trabajo de Silicon Gra-phics para producir uno de los mejores trabajos informáticos jamás vistos en un juego».

El guión original de *G-Police* fue escrito por un guionista profesional, y luego fue objeto de modificaciones para que se adaptara a la estructura del juego.

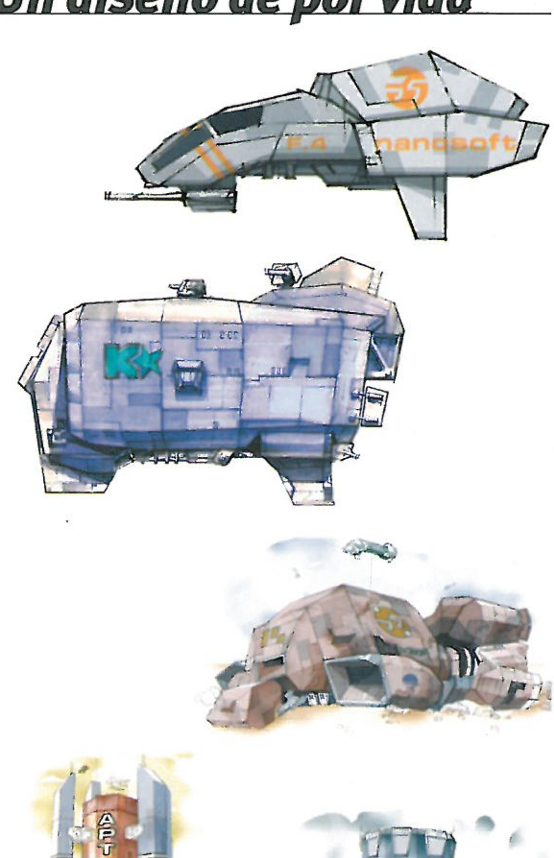
G-Police es una idea que llevaba tiempo rondando en la mente de sus creadores. Ross ya había pensando cómo funcionaría un juego de estas características incluso antes de que apareciera *Assault Rigs*, el primer título PlayStation desarrollado por estos programadores. «Los miembros del equipo de desarrollo habíamos trabajado en otros simuladores de vuelo anteriores a *G-Police* y sabíamos que los paisajes corrían el riesgo de ser llanos y sin elementos distintivos —explica Ross—. Pensamos que estaría muy bien volar en un entorno urbano



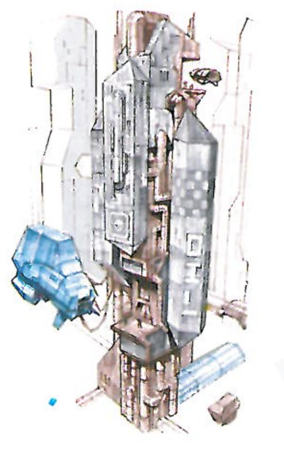


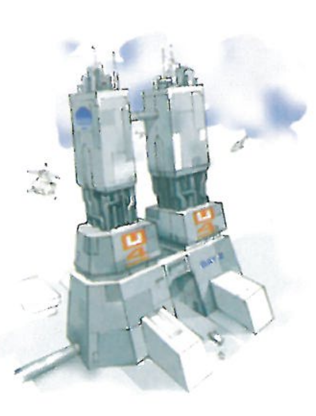
[1] El entorno en 3-D es envolvente como ninguno, con enormes rascacielos y un tráfico frenético. [2] El Havoc es capaz de permanecer suspendido en el aire, lo que te permite disparar con más precisión. [3] Comprueba el altímetro.

Un diseño de por vida







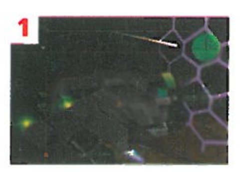


***G-Police* está influido por muchos juegos. Los productores han querido aprovechar los mejores elementos de los simuladores de vuelo y de los *shoot 'em up*. Psygnosis cree que necesitarás practicar bastante antes de poder llevar los mandos del helicóptero con soltura.**

PrePlay | G-Police

Haciendo estragos

Como si de un policía G se tratara, el jugador patrulla por los cielos de las ciudades en un helicóptero Havoc, un aparato de combate, propulsado por reactores y de gran parecido con los helicópteros de combate actuales. La agilidad del Havoc lo convierte en la única opción para llevar a cabo la vigilancia aérea de las zonas urbanas. El Havoc no estará en servicio por mucho más tiempo, pero, hasta que aparezca el Venom, sigue siendo la mejor nave para ese tipo de trabajo. El Venom es otro vehículo que se incluirá en el juego, pero no hemos conseguido que el equipo suelte prenda sobre él. El productor Ross Thody explica las ventajas del Havoc: «Posee un arsenal imponente que comprende desde el cañón Vulcano hasta un lanzador de plasma devastador. Luego está la bomba de una tonelada, capaz de demoler edificios enteros. A medida que avanzas en el juego, el armamento a tu alcance se incrementa. El tráfico civil es vulnerable a tus armas, así que, cuando dispares cohetes no dirigidos contra objetivos terrestres, ¡ten cuidado de no cargarte algún autobús escolar!. En todo caso, no dejes que te venza la arrogancia, porque tus enemigos tienen un armamento más poderoso que el de tu Havoc».





[1] Las cúpulas están selladas, así que no hay peligro de acabar volando por tierra de nadie. [2] Las calles son testigos del desarrollo de los acontecimientos.

muy denso. La idea parecía estupenda, pero teníamos que establecer restricciones tales como impedir que el jugador se alejara volando de la ciudad. Si las ciudades estaban cubiertas por cúpulas, entonces podíamos hacer que el piloto permaneciera dentro del entorno urbano.»

Ciudades en 3-D

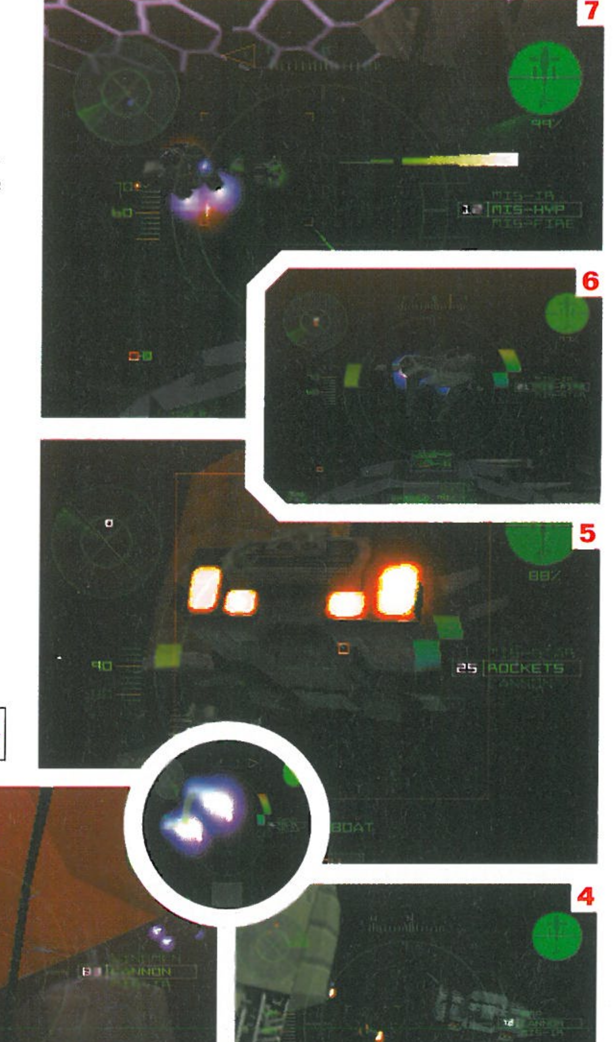
De manera inteligente, los productores han moldeado el guión a fin de que esté en consonancia con el ambiente del juego. Para que la población pueda resguardarse de la cruenta climatología exterior, se han construido unas 50 cúpulas intercomunicadas, de tal manera que aunque seas libre de volar por las ciudades 3-D, tarde o temprano tus desplazamientos encuentran un límite que no puedes traspasar. Eso asegura que las misiones sean un poco más breves. Las cúpulas son asombrosas. Cada una de ellas es una ciudad en 3-D densamente poblada que está rodeada por puentes, rascacielos, carreteras y vehículos de transporte (el tráfico está controlado por medio de inteligencia artificial).

Uno de los aspectos más interesantes del juego es que la acción se desarrolla dentro de la estructura de la ciudad y no por encima de ésta, gracias a lo cual el jugador se siente mucho más involucrado en el juego. Puedes librar encarnizados combates aéreos en calles atestadas de gente, pasar por debajo de puentes o sortear los edificios que se interponen en tu camino. En fin, una gozada.

Ross asegura que no hay nada parecido a *G-Police*. «Nunca antes en un simulador de vuelo la acción había transcurrido en un entorno urbano tan complejo como el de *G-Police*. »

G-Police tiene visos de convertirse en un verdadero géiser de las experiencias «videolúdicas» más intensas y envolventes. Te daremos buena cuenta de sus progresos en los próximos números.

«Nunca antes en un simulador de vuelo la acción había transcurrido en un entorno urbano tan complejo»





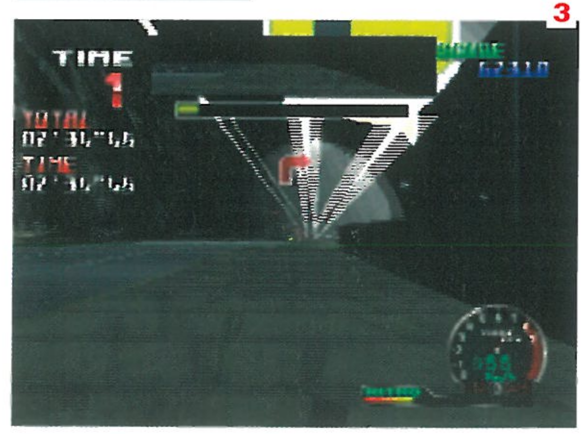
[1] Eres libre de volar a donde quieras —eso sí, dentro de las cúpulas 3-D— y destruir lo que te apetezca. [2] Los mensajes que aparecen en la pantalla te mantienen al corriente del estado de tu arsenal y de las órdenes para cada misión. [3] Las pasarelas peatonales de las ciudades constituyen un serio obstáculo para el helicóptero Havoc. [4] La atmósfera que se respira es muy del estilo de *Blade Runner*. [5] Te quedan 25 cohetes. Lo siguiente: la bomba de una tonelada. [6] Cada cúpula está llena de tráfico y enemigos. [7] Dales donde más les duele.

¡LOS OLMOS DAN PERAS!

El lugar que ocupes en la parrilla de salida te traerá al pairo. La línea de llegada no será tu verdadera meta. Los tiempos conseguidos te resbalarán... ¿Va en serio que esto es un simulador de carreras?







Aunque a primera vista podría parecer que estamos ante un simulador de carreras como tantos otros que se apilan en las estanterías de las tiendas, el nuevo juego de Taito presenta ciertas particularidades que lo erigen como el rebelde de su género.

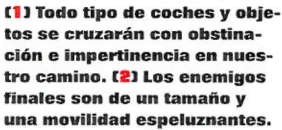
Ray Tracer tiene todos los elementos típicos de un buen simulador, como son la posibilidad de escoger entre varias pistas y diferentes coches —con características únicas para cada uno—, la opción de grabar carreras, etc. Pero este programa cuenta, además, con dos modalidades de atractivo desarrollo que transgreden las normas al uso en este tipo de juegos.

Así, *Time attack* es una modalidad que recuerda a la de las carreras convencionales de, por ejemplo, *Ridge Racer*, con el matiz de que, a diferencia del aclamado juego de Namco, aquí nuestro objetivo será superar un tiempo prefijado por la CPU. Para ello, podemos competir con otro coche o correr completamente a solas.

La otra opción original, más interesante e inusual, es la de *Chase*, es decir, caza. En esta opción partirás en solitario, pero en plena carrera te irás encontrando con diferentes vehículos (coches de policía, camiones, barcas, camiones de basura, etcétera) y obstáculos inertes (cajas, vallas, troncos, etc.) que tendrás que ir destruyendo sin contemplaciones. En tu recorrido irás cruzando metas volantes que conceden tiempo extra para completar la carrera y en todo momento una azafata te avisará en caso de peligro. En *Ray Tracer* los circuitos de los simuladores convencionales han sido sustituidos por misiones. Es probable que esto te recuerde a *Road Rash*, pero lo cierto es que la nueva creación de Taito promete superar con creces al mediocre título de Electronic Arts.

[1] Los personajes parecen sacados de un cómic de Katsuhiro Otomo, el creador de *Akira*. [2] Una eficiente locutora nos irá explicando los objetivos en *japanglish*. [3] Los grandes jefes tienen una manera muy espectacular de decir adiós.







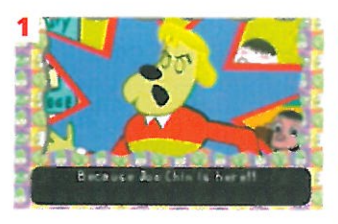
[1] Todo tipo de coches y objetos se cruzarán con obstinación e impertinencia en nuestro camino. [2] Los enemigos finales son de un tamaño y una movilidad espeluznantes.

El cuidado por el detalle en los gráficos se pone de relieve en la combinación de realismo y estética *manga* en el diseño de los coches, cuya conducción es suave y precisa. Los decorados tienen un acabado impecable y abruman por su variedad y los enemigos de final de pantalla también sobresalen por la movilidad y las dimensiones de sus estructuras poligonales. Aunque hemos visto una versión inacabada de juego, por su suavidad, velocidad y adictividad, el nuevo título de Taito podría hacer furor entre los poseedores de la máquina gris.

EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Taito	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Simulador de carreras

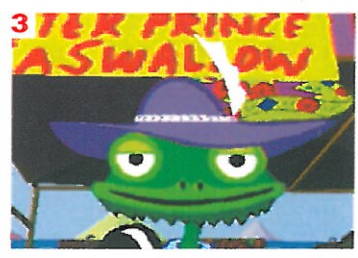


Si se celebrara un concurso para decidir cuál es el juego más original de todos, *PaRappa The Rapper* seguro que ganaría el primer premio.





[1] Joe Chin, dueño del mayor ego del mundo. [2] Más marcha del *rasta* de color púrpura. [3] Ragga Frog. Quizás el mejor rapeador del juego y sin duda uno de los más divertidos.



Hay pocos juegos que sean originales de verdad. Casi todos son continuaciones de unos o nuevas versiones de otros. De ahí que la llegada de *PaRappa The Rapper* —quizás el juego más original de esta década— fue una maravillosa sorpresa para nosotros.

El programa ha sido diseñado por un músico y el protagonista es PaRappa, un personaje parecido a un topo que debe abrirse camino a través de seis niveles a base de exhibiciones de rap para conquistar el corazón de su novia. En cada nivel, debes aprender una nueva habilidad por medio de la fuerza del rap que te ayudará a progresar. Parece fácil, pero espera a probarlo y verás.

PaRappa empieza con una escena en la que se ve a PaRappa y sus amigos viendo una película en el cine local. La noche va bien hasta que una banda de matones aparece por la hamburguesería y empiezan a molestar a la chica de PaRappa, Sunny Funny. Mientras todos permanecen sentados, paralizados por el miedo, PaRappa se imagina a sí mismo protegiendo a sus amigos mediante unos fabulosos movimientos de artes marciales, y en ese momento decide asistir a las clases de kung fu que imparte el poderoso Maestro Cabeza de Cebolla.

La llegada de *PaRappa The Rapper* fue una maravillosa sorpresa para nosotros

Sesiones de entrenamiento

Después de una breve pantalla de carga, apareces en la escuela del Maestro para iniciar tu instrucción. Aquí es donde el juego empieza de verdad. En la parte superior de la pantalla aparece una barra que te indica los botones que debes pulsar y cuándo hacerlo. Todo parece muy fácil, pero lo cierto es que lleva mucho tiempo alcanzar la destreza suficiente y recordar en qué momento has de dar una patada, un puñetazo, obstruir el paso a alguien y cosas por el estilo. Cada nivel plantea cuatro lecciones que debes superar antes de pasar al siguiente.

En una esquina de la pantalla surge un pequeño indicador que va evaluando tus actuaciones durante



[1] Nuestro héroe comete un error fatal: se mete en los lavabos equivocados. [2] No puede disimular el bochorno.



■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Sony Japón	■ GÉNERO	Simulador de rap
■ DISPONIBLE	Septiembre	■ JUGADORES	Uno



Tu primera lección. Aquí conoces al personaje que responde al asombroso nombre de Maestro Cabeza de Cebolla, el profesor que te enseñará el arte del kárate al ritmo de una canción de rap. Suena algo raro, pero funciona a las mil maravillas.

el juego. Empiezas con el calificativo de Bueno, pero pronto puede que se te asigne el de Pobre o incluso Horrible, si cometes un par de errores. También está Estupendo para aquellos que no cometen error alguno (no esperes que este reconocimiento aparezca muy a menudo).

Si consigues superar las lecciones de kung fu, podrás acceder a la segunda plataforma; eso sí, después de vapulear a los matones. Cada plataforma viene precedida de secuencias de vídeo animado bastante largas y divertidas que te explican lo que debes hacer. En la segunda plataforma, la autoestima de PaRappa decae ante Joe Chin y su fantástico coche, y nuestro amigo decide aprender a conducir para poder llevar a Sunny a la playa y montar un romántico pic-nic. Sólo así podrá mantener a raya a ese presuntuoso de Joe Chin, que además es el ricachón de la ciudad. En esta sección, con motivo de un examen de conducción, vas dando vueltas en coche por toda la ciudad. En vez de tener como profesor a Cabeza de Cebolla, aquí te instruye un enorme alce que canturrea graciosas melodías. Y la historia sigue y sigue... Pero es mejor que no revelemos más detalles por ahora. En cualquier caso, debes tener cuidado con Ragga Frog.

PaRappa posee una jugabilidad poco corriente y unas canciones fantásticas, y luce unos gráficos insólitos: parecen recortables de cartón que bailan al son de los raps. Además, ¿sabes de algún otro juego en el que aparezcan unas pequeñas cebollas que aplauden tus aciertos? ¡Claro que no! La verdad es que *PaRappa* tiene encanto indefinible que consigue captar la atención incluso de los que normalmente no perderían un segundo mirando un videojuego. Pon *PaRappa* en tu consola y verás que pronto empiezan a formarse colas. Y, aunque tal vez no tenga tantos niveles como quisiéramos, es probable que el tiempo acabe demostrando que es uno de los mejores juegos nunca vistos para la PlayStation.





[1] Si te fijas bien en la parte superior de la pantalla, verás una barra llena de símbolos. Aquí está la clave del éxito de PaRappa. Si los sigues, no deberías tener problemas. [2] El examen de conducir. Es mejor no hacer enfadar a esta mujer. [3] De momento, el juego tiene subtítulos en inglés y japonés. [4] Fíjate qué cara de felicidad tiene el pequeñín. [5] Otra vez Ragga Frog.



El final de la cuenta atrás



En el último nivel del juego, tienes que actuar ante una multitud, mientras eres observado por todos tus tutores. Un auténtico test para calibrar tu valor rapero.



Cada rap tiene una música pegadiza. Intenta olvidarlas y te darás cuenta de que es una empresa imposible; seguro que te pasas días y días canturreándolas.



Nos encantaría decirte lo que pasa si completas este nivel, pero no lo sabemos ni nosotros. Nuestro analista de juegos no tuvo el ritmo requerido para acabarlo.

Moto Racer



Hemos corrido miles de carreras: al volante de coches diversos, sobre esquíes autopropulsados o bajo las aspas de artefactos voladores. Ahora Delphine nos invita a cambiar de marcha.

Si echas un vistazo en cualquier tienda de juegos no te resultará difícil encontrar montones de buenos títulos dedicados a las carreras de coches. Pero si lo que buscas es un buen juego de motos, saldrás del establecimiento con las manos vacías y lágrimas resbalando por tus mejillas. ¡Pobre desdichado!

Por suerte, parece que Delphine se ha propuesto cubrir esta vacante con *Motor Racer*, un programa pensado para que inaugure el motociclismo de estilo arcade en PlayStation. Y además, promete ser uno de los más emocionantes que puedan cargarse en tu consola.

La acción puede desarrollarse en tres modos. El primero, el de entrenamiento, te permite probar cualquiera de los circuitos, para que te familiarices con ellos. El segundo consiste en completar una sola carrera por el circuito que más te apetezca. Y el tercer modo es el de campeonato, en el que tienes que competir junto con otros 24 pilotos. Para empezar, hay un total de nueve circuitos por donde correr, pero si consigues terminar el campeonato en una buena posición puedes añadir pistas especiales. Una buena idea es la inclusión de circuitos con diferentes características, desde los diseñados para disfrutar de la velocidad hasta los que requieren una buena dosis de habilidad.

Una de las carreras preferidas en nuestra redacción resultó ser la que se desarrolla en la Gran Muralla China, en la que una veintena de motos de cross compiten despiadadamente a lo largo de uno de los monumentos más venerados del mundo.

Los creadores han introducido una buena cantidad de detalles para mejorar la carrera. Las primeras veces en que se recorren los circuitos no es difícil distraerse con varios detalles, como por ejemplo un OVNI que cruza la pantalla durante la carrera por el desierto.

Para adaptarte mejor a las características de cada circuito puedes escoger entre varios modelos de moto, desde las más veloces, para sobrevolar las pistas, hasta las más potentes, para ir abriéndote paso por los terrenos más difíciles. Cada moto tiene sus pros y sus contras, pero todas ellas ofrecen un convincente comportamiento en carrera.

Aunque el juego puede verse desde diferentes ángulos, nosotros preferimos vivirlo todo desde el sillín. Casi se siente el movimiento de la máquina, y si tomas una curva a demasiada velocidad parece que el manillar vibra de verdad. *Moto Racer* es un título que habrá que seguir muy de cerca.

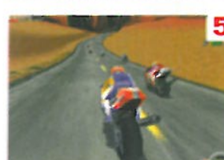
2


1

3

4


5



[1] Una de las mejores pistas. [2] A la hora de competir, podrás escoger entre un montón de modelos. [3] La repetición te ofrece una magnífica visión de la carrera. [4] Una moto de cross. [5] Esta pista es ideal para principiantes.

EDITOR	**Electronic Arts**	DISPONIBLE	**Septiembre**	JUGADORES	**Uno**
FABRICANTE	**Delphine Software Int.**	ORIGEN	**Francia**	GÉNERO	**Carreras de motos**

Warcraft 2: The Dark Saga



Y nosotros que creíamos que las guerras no **servían para nada...** Electronic Arts nos demuestra que se puede **sacar mucho partido de cualquier conflicto.**

Desde que *Command & Conquer* arrasara en PlayStation el invierno pasado, los programadores no han parado de trabajar a fin de lanzar otro juego de guerra en 3-D en tiempo real. Una rápida ojeada a los últimos números de *PSM* os confirmará que, como mínimo, hay tres o cuatro juegos de estrategia militar en fase de desarrollo.

Un clásico en los PC, *Warcraft 2*, aprovecha el concepto 3-D y lo materializa en un juego con 52 niveles, ambientado en un mundo fantástico en el que los humanos se enfrentan a sus eternos enemigos, los orcos. Cada clan tiene unas estructuras sociales muy dispares. Mientras que los humanos poseen una gran variedad de viviendas —desde los imponentes castillos medievales de los señores feudales hasta las casuchas de los campesinos—, los orcos cohabitan en la miseria de sus tugurios, bebiendo y luchando sin cesar.

El objetivo básico del juego es construir un imperio. Cuanta más riqueza crees, más poder acumularás, y así podrás enfrentarte a enemigos cada vez más fuertes. Hay muchas maneras de aumentar la riqueza de tu pueblo, pero la mejor es la conquista de territorio enemigo. Durante las escaramuzas, tendrás que cuidar de tu gente, ya que cada uno de ellos desempeña un papel de un valor estratégico específico. Por ejemplo, los peones de los orcos son los constructores y proporcionan las materias primas que necesitas para levantar tu imperio. Sin los peones no podrías edificar casas ni desarrollar el armamento. Otras clases son, por ejemplo, los trolls lanzadores de hachas y los magos Death Night.

Si algo distingue a *Warcraft 2* de otros juegos de guerra en tiempo real, es la habilidad que se requiere para luchar en cualquier escenario, ya sea tierra, mar o aire. Por ejemplo, cuando combatas en el mar, empezarás con un triste bote, pero tan pronto dispongas de suficiente dinero, podrás luchar a bordo de inmensos galeones. Durante las batallas marítimas vale la pena estar atento a las capas de aceite, pues te indican dónde buscar petróleo para aumentar tu riqueza.

La entrega de *Warcraft 2* para PlayStation contiene una versión mejorada del juego y el pack adicional de expansión *Beyond The Portal*. Estad atentos a una reseña completa sobre ambos en números siguientes.

[1] Los humanos avanzan tranquilamente por el bosque sin saber que la muerte está al acecho. [2] Cada escenario tiene su mapa que estudiar.

[1] Gran parte de la acción transcurre en el agua. [2] Lo quieras o no, esta fatídica pantalla, tarde o temprano, aparecerá. [3] En pocos minutos sabrás cómo se juega.

EDITOR	Electronic Arts	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Blizzard	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Guerra en tiempo real



Murray, Damon, Michael, Jacques... Los grandes del volante ya **están de vuelta** y con ellos **la emoción de la Fórmula 1** retorna a la PlayStation. ¿Podremos esperar hasta septiembre?

F*1*, de Psygnosis, sigue siendo uno de los títulos para PlayStation más apreciados y vendidos del mercado. Lanzado hace 18 meses, pronto se convirtió en un hito para la consola de Sony y demostró que esta máquina podía competir con los PC a un precio bastante inferior. Prácticamente todos los propietarios de una PlayStation conocen dicho título y a todos alegrará saber que Bizarre Creations está a punto de completar una segunda parte provista de la licencia oficial de la FIA para 1997.

Juego renovado

Sin embargo, la continuación es algo más que una simple versión «trucada» del original. **Sarah Dixon**, de Bizarre Creations, explica: «Queríamos introducir tantas mejoras y novedades que muchas se han quedado en el tintero por falta de tiempo. Ahora todo el juego se desarrolla en alta resolución y además hemos añadido un entorno completamente nuevo. El modo Grand Prix está pensado sobre todo para una simulación completa, mientras que el de arcade ofrece un ritmo trepidante más propio de un juego de carreras. Además, la inteligencia artificial del programa ha sido objeto de una revisión total, y ahora es mucho más realista. Otras innovaciones son el modo de pantalla dividida y la perspectiva desde la cabina del piloto».

Aunque en la sección arcade del original los bólidos eran muy fácil de pilotar, muchos pensaron que era demasiado fiel a las leyes de la física que rigen su comportamiento en las carreras reales. Los jugadores que habían crecido a base de buenas raciones de *Ridge Racer*, quizás se sintieron entonces un tanto decepcionados al ver que la experiencia arcade no era lo bastante emocionante. Pero la continuación se ha propuesto compensar a los damnificados con una escalofriante opción de derrape en las curvas. Adiós a las «reglas» de la Fórmula 1: aquí las colisiones están a la orden del día.

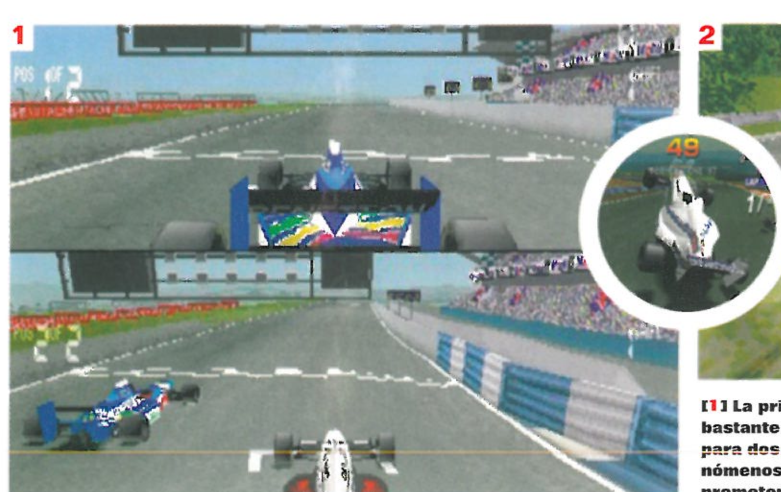
En su momento, la mayoría de jugadores coincidieron en que el procesador del juego del original era excelente, pero Bizarre piensa que ahora es todavía mejor. «Lo he-

[1] La sección arcade de la continuación es mucho más espectacular. Te permite derrapar al entrar en una curva al estilo *Ridge Racer*. [2] Algunos choques que no son muy realistas que digamos pero, ¿a quién le importa?

Hay una escalofriante opción de derrape en las curvas. Adiós a las «reglas» de la Fórmula 1: aquí las colisiones están a la orden del día



■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Bizarre Creations**	■ GÉNERO	**Juego de carreras**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ JUGADORES	**Uno o dos**







[1] La primera versión de *Formula One* tenía opción de enlace, pero pocos jugadores eran lo bastante hábiles para usarla. Esta segunda parte se va a beneficiar enormemente de los modos para dos jugadores y pantalla dividida. [2] Bizarre Creations ha añadido un gran número de fenómenos meteorológicos que se pueden alternar durante una misma carrera. [3] Los choques prometen ser espectaculares. [4] Y es probable que pasemos mucho tiempo fuera de la pista.

mos perfeccionado en muchos aspectos, algunos técnicos, otros visuales —explica Sarah—. Ahora es mucho más estable y discurre a una velocidad constante de 30 imágenes por segundo. En la codificación también había varios cuellos de botella que han sido eliminados y la alta resolución mejora la apariencia del juego con resultados espectaculares.»

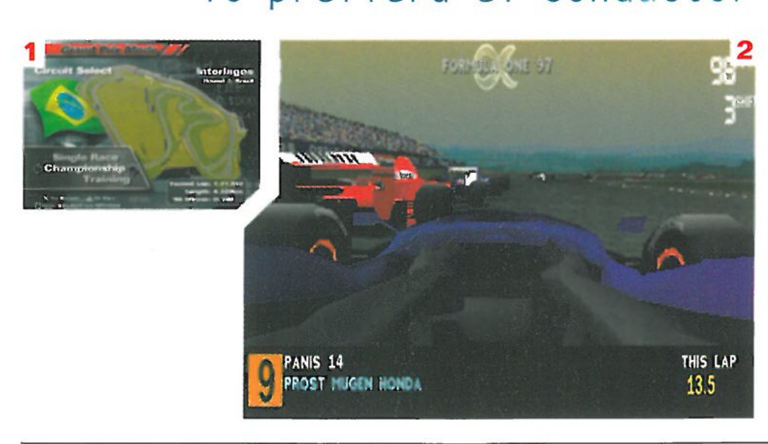
Aunque la primera versión tenía un modo de enlace, muchos jugadores se sintieron defraudados porque el juego no incluía la opción de dos jugadores con pantalla dividida. Esto ha sido corregido y, según argumenta Sarah, se ha hecho de forma muy sutil, sin demasiados aspavientos. «En la pantalla dividida la imagen no está tan definida, pero hay demasiadas cosas sucediendo al mismo tiempo como para que aprecies la diferencia. En este modo, los gráficos discurren a la misma velocidad que en el juego original, aunque con menos coches. También existe la posibilidad de seleccionar entre formato horizontal o vertical en la partición de la pantalla, según lo prefiera el conductor.»

Si entiendes el inglés, otro de los atractivos de la sección Grand Prix es la voz del comentarista apostado a pie de boxes que te informa del estado de tu coche y te aconseja lo más conveniente (en la «vida real» los pilotos llevan unos cascos para comunicarse con su equipo).

Como era de esperar, en *Formula One '97* aparecen todos de los pilotos con sus respectivos equipos, así como todos los circuitos de la temporada 1997. El equipo ha trabajado mucho para mejorar cada uno de los apartados del juego, tanto en términos de jugabilidad como por lo que atañe a la estética del juego. También habrá un nuevo plano de la cabina del piloto que incluye la visualización de varios relojes, marcadores y espejos. En cuanto a los gráficos, cabe destacar la profusión de detalles como los coches que estallan en llamas, la grava en las pistas, el polvo y las marcas de las llantas... Además, esta vez Bizarre se ha empleado a fondo en la inteligencia artificial de los pilotos. Así, Michael Schumacher conduce con agresividad y pisa el acelerador en puntos que sus rivales no consideran idóneos para maniobras ofensivas.

La inclusión de la opción de pantalla dividida junto con las mejoras introducidas en la jugabilidad, harán que *F1 '97* vuele de las estanterías cuando salga en septiembre.

También existe la posibilidad de seleccionar entre formato horizontal y vertical en la partición de la pantalla, según lo prefiera el conductor





[1] Psygnosis se ha asegurado la licencia FIA para 1997. Esto le permite usar todos los circuitos oficiales y los pilotos del campeonato. [2] Existe un plano de la cabina del piloto con los marcadores y los espejos del prototipo. [3] Los accidentes están al orden del día.

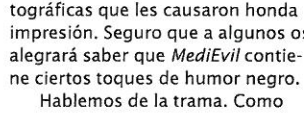


Millennium Software, conocido sobre todo por su personaje de plataforma ***James Pond,*** vuelve **al escenario** PlayStation **con alabarda.**

A los que llevéis años jugando con software de entretenimiento, seguro que os resulta familiar el nombre de Millennium, los creadores de *MediEvil*. Son los que produjeron la trilogía de juegos de plataformas *James Pond*, así como la serie de *Brutal Sports* para la Amiga y otras plataformas. Sin embargo, el único título para la consola gris que han creado hasta la fecha es *Defcon 5*, un juego de aventuras que incluía escenas de disparos al estilo *Doom* y que apareció hace unos 18 meses. A continuación, Millennium desapareció de la escena PlayStation.

MediEvil nace con el objetivo de reforzar la proyección de esta compañía desarrolladora con sede en Cambridge (Inglaterra). Se trata de una aventura de acción en 3-D que, si aceptamos que la primera impresión es la que cuenta, parece tan buena como cualquiera de los programas que Millennium haya escrito en el pasado. Los diseñadores reconocen sin ruborizarse la influencia de famosos videojuegos y películas en el desarrollo de *MediEvil*. Así, *Ghouls 'N' Ghosts*, de Namco, no es muy diferente en cuanto a su género de adscripción, un género que incluye la solución de rompecabezas, los disparos contra los enemigos de turno y una dosis importante de exploración. También mencionan *Pesadilla antes de Navidad*, de Tim Burton, y *La familia Adams* como obras cinematográficas que les causaron honda impresión. Seguro que a algunos os alegrará saber que *MediEvil* contiene ciertos toques de humor negro.

Hablemos de la trama. Como

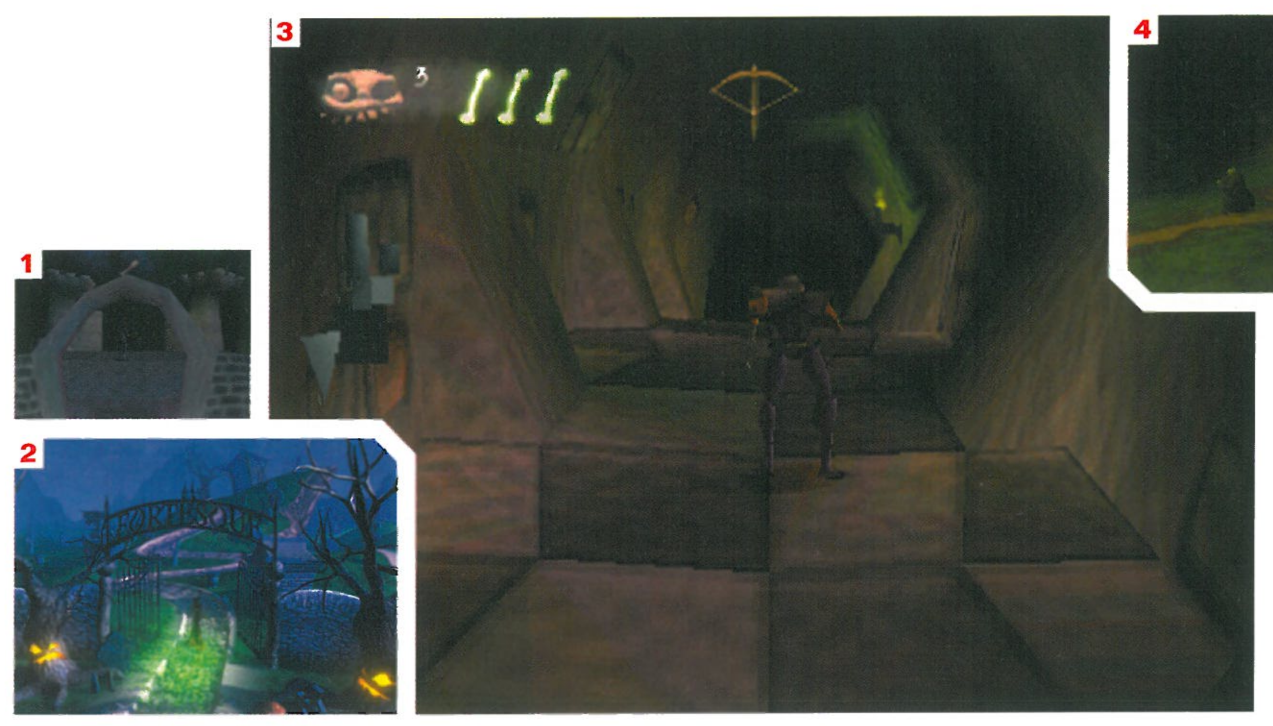




[1] El héroe de *MediEvil* es Sir Daniel Fortesque, un caballero fallecido hace muuucho tiempo que vuelve a la vida para librar al mundo del malvado Zarok. [2] El juego se desarrolla en un entorno 3-D y combina elementos de los géneros *shoot 'em up* y de aventuras. [3] Hay unos 30 niveles por recorrer y más de 50 enemigos por derrotar.

> Cada nivel tiene un estilo de gráficos distinto e incluye un guardián diabólico; hay más de 50 tipos de enemigos diferentes

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Millennium**	■ GÉNERO	**Acción/aventura**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**



[1] Sir Dan tiene un simpático —y algo resbaladizo— compañero, Morten la Lombriz, al que tienes que controlar en algunas de las submisiones. [2] Las misiones discurren en gran variedad de localizaciones, como cementerios, barcos fantasmas, asilos y pueblos encantados. [3] El juego tiene un aspecto fantasmal. [4] Cuidado con los jefes de final de nivel.

era de esperar, la acción transcurre siglos atrás, entre la Edad de Hielo y la Revolución Industrial. Zarok, un hechicero que se cree muy gracioso, ha lanzado un hechizo sobre un país sumiéndolo en la más oscura de las noches. Mientras los inocentes habitantes del territorio en tinieblas se reponen durmiendo, Zarok aprovecha la ocasión para robarles su energía. Las fuerzas movilizadas en la operación son tan poderosas que provocan la resurrección de los muertos, que llevaban un montón de siglos sepultados. Y la casualidad ha querido que uno de estos esqueletos revividos sea un caballero que lleve por nombre Sir Daniel Fortesque, el héroe del juego.

A partir de ese momento, los niveles se suceden —hasta sumar 30— a medida que Sir Dan progresa en su empeño por encontrar a Zarok para aniquilarlo. Cada nivel tiene un estilo de gráficos distinto e incluye un guardián diabólico —por lo general un monstruo o demonio—, y hay más de 50 tipos de enemigos diferentes, desde diablillos, murciélagos, gárgolas y lobos hasta *zombies*, lunáticos y muertos vivientes. Cuando entras en el nivel del barco fantasma, por ejemplo, tienes que finiquitar varios esqueletos piratas. Otros niveles te sitúan en un cementerio, un pueblo, un asilo, un bosque y la Colina del Ahorcado. ¡Qué miedo!

Sir Dan empieza su misión provisto tan sólo de una espada, pero por el camino se hace con un escudo y una colección de pócimas envidiable. También puede ir acumulando otras armas, como dagas, hachas, ballestas, lanzas y muslos de pollo (has leído bien: muslos de pollo). En *MediEvil* la acción se sigue a través de una perspectiva en tercera persona donde cambios de ángulo continuos aseguran que no te pierdas un detalle de los acontecimientos. Además, Sir Dan goza de total libertad de movimientos por el entorno 3-D. Los gráficos son de una minuciosidad maravillosa (Sir Dan está compuesto por unos 350 polígonos) y hay efectos de luz por doquier. Si Millenium consigue que el diseño de los niveles esté a la altura de la vistosidad del juego, *MediEvil* tiene todas las cartas para conseguir un repóquer este otoño.





[1] *MediEvil* está inspirado en las películas de Tim Burton, sobre todo *Pesadilla antes de Navidad*. [2] La perspectiva 3-D en tercera persona se expresa en dinámicos movimientos de cámara.



***ISS Pro* no ha sido suficiente:** los insaciables aficionados al deporte rey esperan otro **festín de goles** más suculento todavía. Y a ti... ¿no se te hace **la boca agua** pensando en **lo último de Mindscape?**

Los juegos de fútbol nunca habían disfrutado de tanta popularidad en la PlayStation. Parece como si cada mes haya un nuevo título en el mercado. Para completar la cuenta de este mes, Taito nos presenta la versión PlayStation de *Super Football Champ*, uno de sus éxitos arcade.

Una primera ojeada al juego revela con claridad su origen arcade: grandes jugadores poligonales que se mueven por el campo perpetrando entradas sin ningún escrúpulo, y que marcan goles a voluntad. Para que el programa tenga un aire más cosmopolita, Taito ha decidido incluir equipos internacionales y se ha propuesto que cada uno de ellos reproduzca con la máxima fidelidad las cualidades que posee su homólogo en la vida real. Sobre el acierto de los codificadores en el calibrado de tales cualidades, tenemos nuestras reservas: el equipo de Inglaterra, por ejemplo, es de los más flojos, mientras que Dinamarca y Suiza aparecen como grandes potencias. Nuestra recomendación es que cuando juegues por primera vez con *STC*, lo hagas con las selecciones de Alemania o Brasil, de lo contrario recibirás un severo correctivo. Los partidos que jugamos con la versión inacabada finalizaron

Una primera ojeada a *Super Football Champ* revela con claridad su origen arcade



[1] El plano del campo reducido estorba un poco. [2] El sistema de lanzamiento libre activa un ingenioso elemento en punta que indica la dirección y la potencia. [3] Los partidos tienen lugar en algunos de los mejores estadios de la PlayStation. [4] Marruecos está a punto de batir al portero de Brasil. ¿Cuándo fue la última vez que sucedió algo parecido?

Diversión avant-match



La introducción te muestra los jugadores *Ace* en acción. Algunos son grandes zagueros y otros los mejores delanteros del mundo. Con ellos la formidable introducción se te hará corta.

■ EDITOR **Proein**		■ ORIGEN **Japón**	
■ FABRICANTE **Mindscape/Taito**		■ GÉNERO **Fútbol arcade**	
■ DISPONIBLE **Sí**		■ JUGADORES **Uno**	





[1] Opciones a mansalva. Al principio de cada encuentro puedes modificar tu equipo para que dé lo mejor de él. [2] Los goleadores de cada equipo.

casi siempre con abultados tanteos del tipo 9-7 o 10-1.

Los controles resultarán familiares a cualquiera que tenga experiencia con juegos de fútbol de arcade: hay muchas triangulaciones, pelotas largas, entradas con deslizamiento, etc. Una idea innovadora es el sistema *Ace Player*: en lugar de restringirte a un plantel de futbolistas con parecidas habilidades, este sistema te permite elegir a un jugador de ocho posibles, cada uno con sus pros y contras. Hay que decir que no es corriente que se te permita seleccionar un jugador *Ace* para hacerlo jugar contra su equipo nacional.

SFC presenta cuatro modalidades de juego distintas. Los que quieran un juego rápido, deben escoger el modo de juego Exhibition. Puedes jugar contra el ordenador, contra un amigo o formando equipo con un compañero contra la máquina. Si lo que te va es un juego más participativo, tienes la opción de entrar en un Torneo Mundial que se desarrolla mediante partidos por grupos antes de llegar a las finales. Asimismo, puedes probar suerte con algunos lanzamientos de penalti o también participar en un Torneo de Distrito. Esta opción es algo extraña: si quieres clasificarte para el campeonato estás obligado a ganar todas las eliminatorias preliminares.

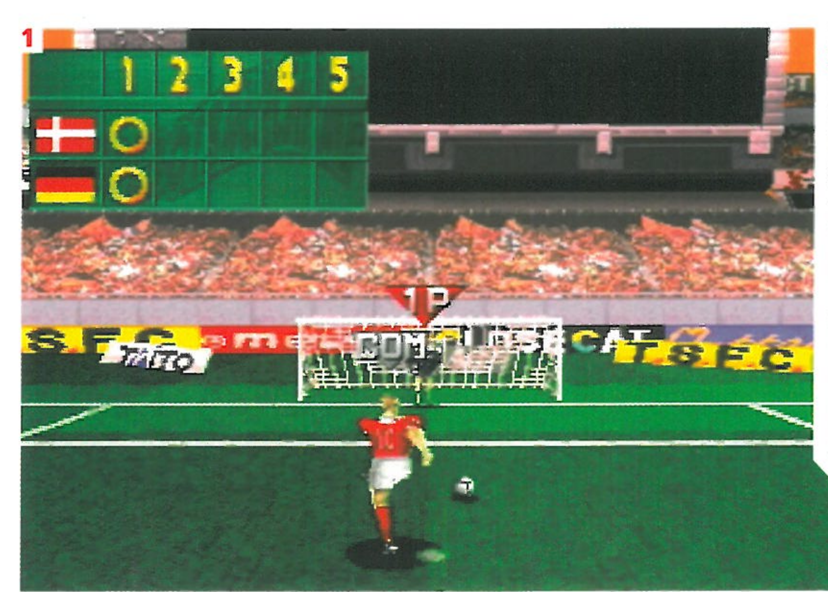
Otra propuesta de inspiración arcade es el radar de pantalla que te permite saber dónde están tus jugadores. Aunque no es mala idea, en la práctica no acaba de funcionar y se convierte finalmente en un estorbo. Otras opciones incluyen los fueras de juego y la modificación de los nombres de jugadores, así como las típicas configuraciones del sonido y de los controles.

En cuanto al apartado sonoro, el ruido de las gradas es estupendo. Así, los aficionados al fútbol italiano reconocerán sin ninguna dificultad los cánticos del público (el mejor de todos ellos, el que dedican a «Batigiol», en referencia al argentino Gabriele Batistuta de la Fiorentina). En términos de jugabilidad, *SFC* discurre como un encuentro marrullero de Segunda División. Cuando la pelota no está en tu poder, cada botón del mando comete una falta, ya sea un empujón, una carga antirreglamentaria con el hombro o una zancadilla. Por desgracia, los árbitros son bastante estrictos y es muy probable que, si te sirves de estas faltas, tus jugadores sean amonestados más de una vez. Tras jugar con *SFC*, no albergamos ninguna duda de que a los fabricantes les queda mucho por hacer si pretenden que *SFC* se asemeje a *ISS Pro*, pero no debería ser difícil convertirlo en un juego digno de consideración. El *PlayTest* nos sacará de dudas.

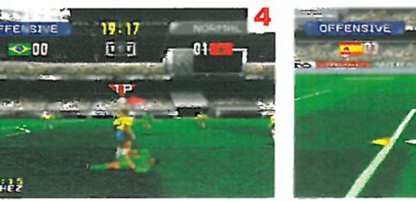


[1] Hay 30 equipos donde elegir, desde Brasil, el campeón mundial, hasta selecciones *sparring* como Corea o Japón. [2] Los *Ace*. Puedes elegir uno por partido, para que te ayude a vencer.

Los árbitros son bastante estrictos y es muy probable que tus jugadores sean amonestados más de una vez









[1] Es bastante fácil marcar un gol y sorprende lo sencillo que resulta detener los disparos, gracias a lo cual la opción de penalti es más que aceptable. [2] Un saque de banda. [3] Un disparo a puerta. [4] Las faltas son bastante realistas y los jugadores resultan muy convincentes cuando gritan de dolor.



El campo de los combates espaciales de arcade está plagado de juegos víctimas de su ambición desmesurada y de fiascos obsesionados con las secuencias de vídeo. ¿Triunfará Psygnosis donde tantos otros han fracasado?







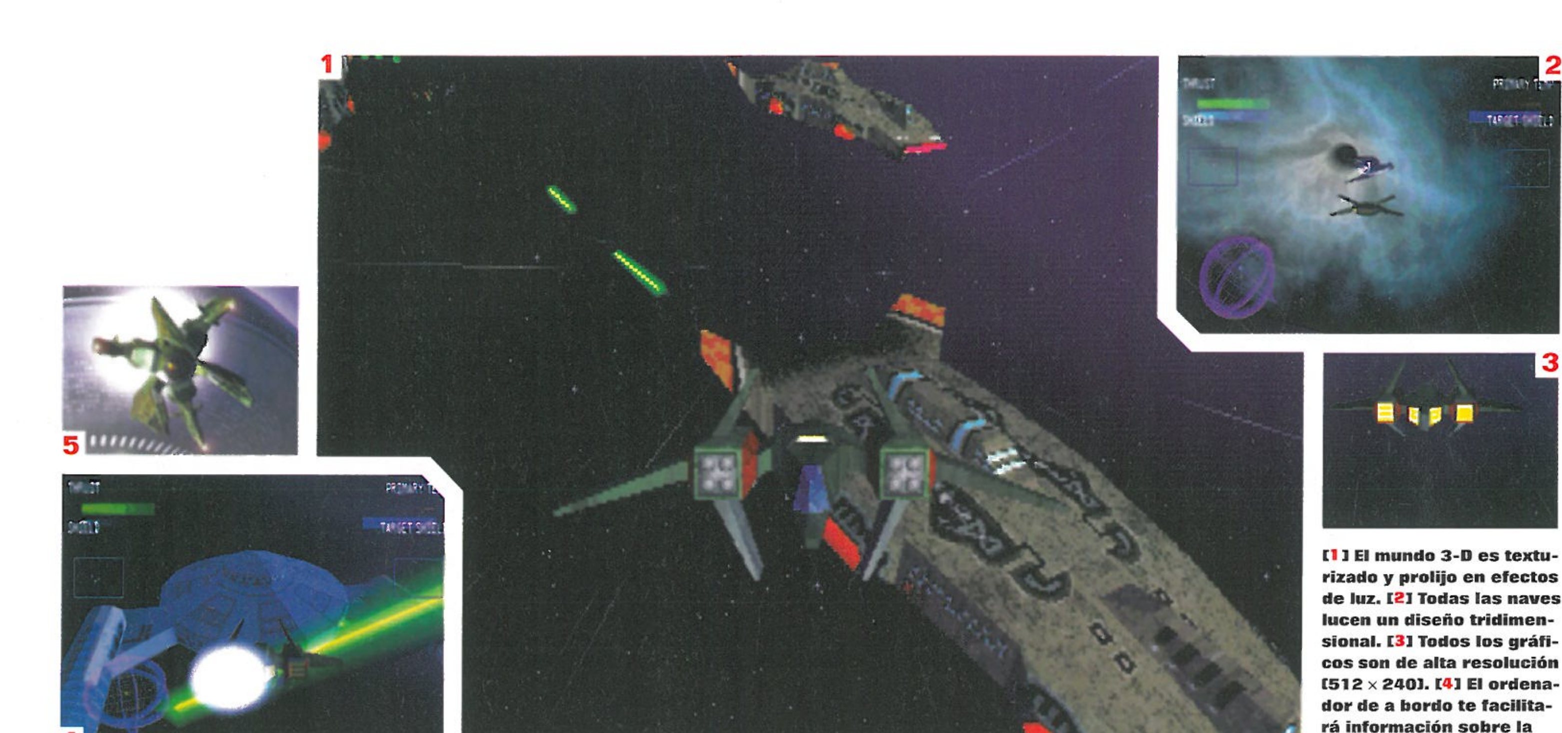
[1] El equipo está integrado por algunos de los profesionales que trabajaron en los juegos *Wipeout*. [2] En *CW* se percibe la influencia de las series de películas de *Star Wars* y *Star Trek*. [3] Aunque estas pantallas capturadas se vean oscuras, la iluminación del juego es fantástica.

Varios miembros del equipo que trabajó en la fascinante serie *Wipeout* están trabajando en el diseño y codificación de *Colony Wars*. Se trata de un juego de combate espacial que pone el acento en la acción arcade, un estilo de juego muy popular. De hecho, si echamos un vistazo a los lanzamientos de meses anteriores, descubrimos el decepcionante *Starblade*, de Namco, *Creature Shock*, que abusa de las secuencias de video y *Wing Commander IV*, el único que se distingue de los demás por su calidad. Sin embargo, en Psygnosis tienen muy claro que van a elevar el listón de los juegos de combate. Así lo cuenta el productor **Andy Satterthwaite**: «Nuestro objetivo principal ha sido conseguir un combate espacial lo más divertido posible, para lo que nos hemos concentrado en los enfrentamientos entre naves muy próximas entre ellas en lugar de poner al jugador ante una pantalla salpicada de puntos minúsculos con los que practicar el tiro al blanco. Además, nuestra preocupación por las escalas también ha resultado en escenarios más envolventes».

El argumento está inspirado en *Star Wars*, aunque también se nota la influencia de la serie *Star Trek*. La explosión demográfica ha obligado a la Tierra a promover asentamientos en otros planetas del Sistema Solar. Pero los habitantes de estas colonias extraterrestres no están demasiado satisfechos con el sistema dictatorial que ha impuesto la Tierra y su descontento es el caldo de cultivo para la rebelión. Así se forma una «Liga de Mundos Libres». Después de una primera victoria, se dan cuenta de que pueden liberarse del yugo del imperio tiránico y organizan el reclutamiento de un ejército de jóvenes guerreros. Te ha tocado...

«Hemos preparado una estructura de misiones no lineal —apunta Andy—. El jugador empieza a jugar y, dependiendo de su habilidad, se mueve por un complejo entramado

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Psygnosis	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ JUGADORES	Uno



[1] El mundo 3-D es texturizado y prolijo en efectos de luz. [2] Todas las naves lucen un diseño tridimensional. [3] Todos los gráficos son de alta resolución [512 × 240]. [4] El ordenador de a bordo te facilitará información sobre la misión. [5] Hay 50 naves.

que le va dictando qué parte de la historia se va a desvelar a continuación. Durante el juego se vive la sensación de que hay una historia en permanente evolución. El jugador es quien decide el resultado final, pero la envolvente atmósfera no experimenta fisuras en ningún momento de la acción.»

Hay alrededor de 70 misiones, cada una de ellas dividida en 18 actos, además de seis misiones de entrenamiento adicionales. El juego ofrece más de 15 minutos de secuencias de animación, además de varias voces en *off* que narran los acontecimientos. A Psygnosis le gusta destacar el hecho de que el jugador no se dedique a repetir la misma cadena de acciones en cada misión. Con objeto de prevenir situaciones rutinarias, han incluido seis naves diferentes, cuya selección depende de la misión que tenga cumplir el piloto. En diversas ocasiones deberás hacer un reconocimiento del terreno, bombardear, interceptar algún ataque, proteger alguna nave civil o participar en encarnizados combates de asalto.

Colony Wars es uno de los primeros juegos en utilizar las capacidades de alta resolución de la PlayStation y, por eso, sus gráficos son precisos y veloces. El entorno espacial en 3-D está texturizado del todo y los planetas, estrellas y asteroides que atestan el área de juego están bien provistos de fuentes de luz. Igual de impresionantes resultan las naves que dejan maravillosas estelas cuando se lanzan al ataque. Puedes ver el interior y el exterior de la nave, y recibir órdenes del cuartel general a través del ordenador de a bordo.

Si nos atenemos a la experiencia del equipo, no hay razón para que *CW* no sea la aventura épica espacial que durante tanto tiempo se ha prometido a videojugadores y fanáticos de la ciencia ficción.



[1] Puedes ver tu nave espacial tanto desde el interior de la cabina como desde fuera. [2] Los efectos láser y las estelas de los proyectiles son muy espectaculares.

Instantánea

Miembros del equipo de *Spider* disfrutando de un merecido descanso y una taza del infame café Starbucks.

BOSS GAME STUD



En Redland se encuentran algunos de los **gigantes de la industria del software.** Te invitamos a visitar con nosotros una empresa de videojuegos recién creada, el vástago de una compañía de efectos especiales cinematográficos. **¿Quién es el *Boss*?**

Uno de los mejores aspectos de *Spider*, el primer título de PlayStation creado por Boss Game Studios, es la diversión que te puede proporcionar el control del horripilante protagonista.

Redland es una población situada a 40 minutos en coche de Seattle, en la costa noroeste de Estados Unidos. Aquí están las sedes de algunos de los gigantes de la industria informática, entre los que destacan Microsoft y la división estadounidense de Nintendo. Sin embargo, nuestro corresponsal de *PSM* ha decidido visitar la compañía Boss Game Studios, el equipo de profesionales responsable de *Spider*, su primer juego para la PlayStation.

Boss Game Studios es una filial de Boss Film Studios, la compañía que ha ganado varios oscars por sus efectos especiales creados para películas como *La jungla de cristal*, *Los cazafantasmas* y *Species*, y ha participado en la actualización de *La guerra de las galaxias*. Los Game Studios se fundaron en el verano de 1994 al amparo de la empresa madre y pudo aprovechar el buen nombre de ésta para hacer contactos dentro de la industria.

Boss acaba de lanzar a través de BMG Interactive su primer título para PlayStation, *Spider*, un juego de plataformas 3-D lleno de sugestivos detalles (véase *PlayTest* en *PSM 7*). También están produciendo juegos para los formatos Nintendo y Sega.

Colin Gordon es vicepresidente de desarrollo de productos en Boss. Es natural de Irlanda del Norte y en el pasado ha trabajado para Ocean y Virgin. Así pues, ¿cómo es que fuiste a dar a Estados Unidos?

«Quería hacer buenos juegos y rodearme de los mejores profesionales, eso es todo. En Redland se está muy bien, mejor que en San Francisco o Los Ángeles. Además, como no somos editores, no tenemos que preocuparnos por ir a la caza de licencias ni molestarnos con el márketing, la venta y la distribución. Sólo nos concentramos en crear los mejores juegos posibles.»

Boss también alberga a otros destacados anglófilos. **Rob Povery**, el director técnico, procede de Chester (Inglaterra), pero ha pasado los últimos años en Estados Unidos. Anteriormente, fue el programador principal de Westwood Studios y también diseñó el mecanismo de *El Rey León* tanto para SuperNintendo como para Mega Drive. Rob se sintió atraído por Boss, porque quería participar más activamente en los aspectos de gestión. «Siempre he pensado que, en general, los aspectos de organización en esta industria son bastante deficientes —explica—, y Boss me dio la oportunidad de trabajar a un nivel más alto y crear juegos con gente muy experta.»

Los primeros resultados apuntan a que Boss Games Studios tendrá éxito en su cometido y no hay duda de que posee los recursos necesarios para producir excelentes títulos de PlayStation. El año que viene será decisivo...

«No tenemos que preocuparnos por las licencias... Sólo nos concentramos en crear los mejores juegos»



No hay duda de que *Spider* es uno de los títulos más sorprendentes para PlayStation. Ofrece movimientos de un realismo espeluznante.

Refréscate en el volcán Krakatoa con PlayStation Magazine









El aire es ardiente y azufrado. Duele respirar. El sudor y la ceniza emulsionan sobre tu rostro, formando una mascarilla de belleza. Sólo te faltan los rulos. ¡Qué paisaje tan asombroso!, nunca habías visto tanta piedra pómez a tu alrededor... ¿Será éste el paraíso de los pedicuros? Pobrecito, te crees que eres el primer humano en pasearse a pelo por el cráter del Krakatoa, pero de pronto... «¡Al rico helado de piñaaa, para el niño y la niñaaa!». El heladero y su carrito pasan de largo, dejándote en estado de shock. Entretanto, un gran río de lava prosigue su avance en tu dirección. Pero no te sulfures... Envíanos tus respuestas antes del 1 de septiembre y tal vez puedas recorrer la selva amazónica o el salvaje Oeste al volante de uno de los automóviles de *Motor Mash*, de Ocean. Llevan aire acondicionado.







El premio

Un juego completo de *Motor Mash* para cada uno de los diez ganadores.

Las preguntas

A ¿En qué país está el volcán Krakatoa?

B ¿En qué año se produjo su erupción más sonada?









Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las respuestas

Envía este cupón a:
CONCURSO *MOTOR MASH*
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9.º A
08011 Barcelona

Respuestas:...
....
Nombre:...
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País:...
Teléfono:..

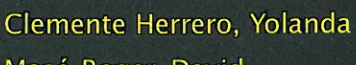
Y LOS AFORTUNADOS SON...

Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.





Concurso *DEPORTES RADICALES*




Ganadores de un paquete de Deportes Radicales *(Cool Boarders, Jet Rider, Twisted Metal y 2Xtreme)*

Clemente Herrero, Yolanda	(Barcelona)
Masó Roger, David	(Girona)
Recio Rufián, José	(Córdoba)
Rodríguez Rodríguez, Fernando	(Sevilla)
Ruiz Gutiérrez, María Teresa	(Málaga)

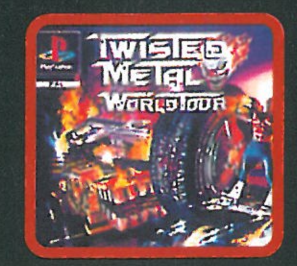


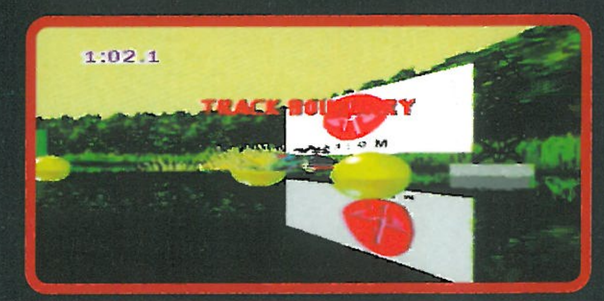
Respuestas correctas:

A. Japón: *Snowboarding*
Africa: Bicicleta
Los Ángeles: Monopatín
Las Vegas: Patines sobre ruedas

B. Giro, giro cerrado, salto y agarre







#@%&

¡Mmmhhh...!

Slurp, slurp

Porque ñam ñam...

Bla, bla, bla

foro

El foro extraoficial de PlayStation

¿Qué pasa si reúnes a varias figuras clave de la industria de PlayStation y las encierras en un bar un par de horas, ofreciéndoles tantas tapas como puedan engullir? Ni tertulianos televisivos, ni teólogos, ni nutricionistas han conjeturado nada al respecto, así que decidimos hacer la prueba nosotros mismos.

Debate Sobre el Estado de la PlayStation

¡Salud!

Neil Duffield, programador de Psygnosis [derecha]: «La gente quiere más cambios radicales».





«Lo realmente espectacular de la PlayStation es su calidad de arcade», asegura Steve Bradley, director adjunto de la edición británica de *PSM* [abajo, izquierda].





Periodistas, relaciones públicas, programadores y diseñadores gráficos... Todos dieron sus puntos de vista acerca del estado de la PlayStation. Se reunieron en el bar *The Saracen's Head*, en Bath (Inglaterra), a la hora de comer y el tema de conversación fue la consola de las consolas. ¡Brindemos por ella!

PSM: Bueno, empezaremos con la pregunta que todos nos hacemos. Ahora la N64 sólo cuesta 29.900 pesetas, ¿es el fin de la PlayStation?

BW: En absoluto. Es demasiado tarde para la N64. No tiene suficiente software, y el existente es demasiado caro. Los de Nintendo no se despabilaron a tiempo.

Milf: Pero eso también se podría aplicar a la SuperNintendo. Salió bastante más tarde que la Megadrive y sin embargo tuvo mucho éxito.

BW: Sí, aunque la SuperNintendo no tenía tantos competidores. Era el segundo aparato de 16 bits.

TW: Y los juegos no costaban 7.000 pesetas más que los de Megadrive.

Milf: De todas formas, probablemente la N64 se venderá más que la Saturn.

> «ES DEMASIADO TARDE PARA LA NINTENDO 64. NO TIENE SUFICIENTE SOFTWARE, Y EL QUE TIENE ES DEMASIADO CARO. LOS DE NINTENDO NO SE DESPABILARON A TIEMPO.»

PSM: ¿Qué opinan los programadores, Derek y Neil? ¿Estáis ansiosos por criticar alguno de los juegos de la N64?

N: No

D: Yo creo que el software de la N64 es superior al de la PlayStation. *Mario, Wave Racer, Starfox*... Todos esos juegos están por encima de la mayoría de los de la PlayStation. Yo tengo en casa cinco juegos de N64 y todos son mejores que cualquier juego de la PlayStation que me venga a la cabeza.

PSM: ¿He oído bien? ¿Mejores que *Tomb Raider*? Ten cuidado con lo que dices o Suzie va a empezar a darte puntapiés por debajo de la mesa.

D: Sí, pero *Mario* es realmente increíble. Han invertido tanto tiempo y esfuerzo en hacerlo, que es superior, pertenece a otra dimensión. Nada que ver con cualquier otro juego de la PlayStation.

Milf: Sí, claro, pero los de Nintendo pueden permitirse invertir tanto tiempo y esfuerzo, porque se trata de su propia consola. Está claro que tienen un toque especial, una forma única de hacer juegos.

D: Es verdad. Incluso los viejos juegos de la SuperNintendo, como *Mario Kart* y *Pilot Wings* siguen teniendo éxito.

Milf: A muchos de los juegos de la PlayStation les falta ese algo que hace que tengas ganas de volver a jugar. Yo todavía juego a esos programas que acabas de mencionar. *Tomb Raider* es un juego genial, pero una vez has terminado, no tienes ganas de volver a empezar.

N: Todo depende de los gustos. Después de toda la propaganda que se hizo de *Turok* y de *Shadows Of The Empire*, cuando por fin conseguí verlos, no entendí por qué les habían dado tanto bombo. Hay tanta variedad en la PlayStation que tiene que haber algo que corresponda a lo que cada persona entiende por un gran juego. Así que Nintendo tiene que recorrer una gran distancia todavía si quiere estar a la altura de la consola gris. Para mí, hay muchos juegos para PlayStation que son mucho mejores que los de Nintendo.

D: Nintendo se ha concentrado en los juegos Arcade, los más divertidos.

TW: Está claro que la posición de Nintendo saldrá fortalecida ahora que tiene cosas como un juego de fútbol de primera línea.

N: A mí me parece un error pensar que los juegos de Nintendo están en otra dimensión, porque hay juegos para PlayStation que son realmente buenos, aunque no haya tantos como Sony querría. Por ejemplo, *Crash Bandicoot* está muy bien acabado.

SB: Uno de los problemas, al menos en lo que concierne al márketing de la consola, es que aunque puede que haya algunos jugadores empedernidos que sepan lo que es un aparato de 64 bits, la mayoría de gente no sabe qué tiene de específico.

N: Es verdad.

SB: Desde el punto de vista del público general, tanto la Sony como la Nintendo son consolas de última generación, y lo único que ven es que la PlayStation cuesta menos de 25. 000 pesetas y cuenta con unos 200 juegos; con eso les basta. No creo que les interese demasiado la diferencia entre las dos consolas, y por eso Nintendo ha tenido que bajar los precios. También es cierto que ahora que el hardware baja de precio con tanta rapidez, muchos de los que tienen una PlayStation no ven por qué deberían gastar sus ahorros en una N64.

PSM: Una de las cosas que siempre decimos es que cuando te compras una consola, hay que tener claro que sólo dura unos años; luego se convierte en tecnología obsoleta. Dicho esto, ¿creéis que la N64 será la próxima «gran consola», cuando se haya acallado el revuelo que

Bustos parlantes

Pueden decir que estuvieron allí...

Steve Bradley, director adjunto de la edición oficial británica de *PlayStation Magazine*
Bob Wade, director ejecutivo de Binary Asylum
Trenton Webb, director de diseño de Binary Asylum
Suzie Hamilton, directora de relaciones públicas de Core Design
Neil Duffield, programador de Psygnosis. Ha trabajado en *G-Police*
Derek Gilchrist, programador de Core Design. Ahora trabaja en *Tomb Raider 2*
Milford, asesor artístico de la edición británica de *PSM*

...mmmhhh...! ¡slurp, slurp! bla, bla, bl...





Suzie Hamilton, de Core Design [extremo izquierdo], y Steve Faragher y Milford Coppock [con barba], ambos en representación de la *PSM* británica.

hay en torno a la PlayStation? ¿U os parece, como decía Bob, que ya es demasiado tarde?

MilF: Yo creo que la han lanzado en un mal momento. Puede que la gente espere a la PlayStation 2, o incluso a la Saturn 2.

BW: También se trata de la lealtad del cliente. Si te compraste una PlayStation hace un año, no puedes sentirte defraudado por lo que te dieron a cambio de tu dinero. Sony está a la cabeza del mercado en lo que a número de usuarios se refiere, y creo que la mayoría de ellos esperarán la PlayStation 2.

SB: A mí me parece que eso de que la gente espera para comprarse una consola es un mito. Los jugadores empedernidos se comprarían una PlayStation aunque supieran que la N64 está a punto de salir.

BW: Pues parece ser que unos 20.000 jugadores esperaron a que saliera la N64, por eso la partida inicial se vendió en seguida y luego el resto de consolas se murieron de asco en las estanterías de las tiendas.

SB: Tienes razón. Después del revuelo inicial, la PlayStation se vendió 20 veces más que la Nintendo.

N: Yo creo que todo es cuestión de los juegos con los que se lanza una consola. Con la PlayStation aparecieron *Ridge Racer* y *Wipeout*, y hay mucha gente a la que le gusta el género de carreras. Cuando aparece una consola, siempre hay un gran título que se le asocia. Entras en una tienda y ves una gran pantalla con el juego, o ves a gente que está jugando con él, y tú quieres ese producto, sin importarte demasiado la consola en que se juega. Así que la idea de que la gente verá un anuncio de Nintendo y dirá: «No me voy a comprar ese juego que tanto quiero, mejor esperaré y me compraré una Nintendo», no tiene ni pies ni cabeza.

PSM: ¿Existe alguna diferencia entre lo que está pasando aquí y lo que ocurre en Japón y en Estados Unidos?

BW: Desde luego que sí. Europa es un mercado muy diferente de los otros; se trata de algo que va por regiones.

PSM: ¿Crees que la N64 tendrá mucho éxito en Japón y en Estados Unidos, pero aquí no?

BW: Sí.

PSM: ¿Y eso es importante? ¿El mercado europeo tiene alguna influencia en lo que ocurre en el resto del mundo?

BW: Mi opinión es que a Nintendo le importa un pimiento lo que pase en Europa.

MilF: Si les importara Europa, no pondrían esos bordes ridículos en sus juegos. Al menos podrían mejorarlos.

PSM: ¿Cuál es tu experiencia, Suzie? ¿De qué lado están los inversores, con la PlayStation o con la N64?

S: Ahora están del lado de la PlayStation. Desde el punto de vista de los fabricantes, crear cosas para la N64 es correr un riesgo más grande que con la PlayStation, porque los costes de producción son mucho mayores. Para crear cualquier juego de Nintendo tenemos que autofinanciarnos, y si luego no es un gran éxito, perdemos mucho dinero. Respecto a la diferencia entre Japón, Estados Unidos y Europa, si fabricáramos un juego para la N64 sería con vistas a los mercados japonés y estadounidense. Lo lanzaríamos también aquí, pero no esperaríamos nada especial.

SB: La gente de la industria con la que he hablado dice que Sony es el mejor equipo con el que se puede trabajar por la ayuda que brindan, sobre todo cuando los fabricantes están subcontratados. A mí me parece que este es otro factor explicativo del éxito que han tenido. Le han sacado la delantera a los demás, y se enorgullecen con razón de lo bien que lo han hecho.

PSM: Así que la cuestión es si Nintendo puede emular el éxito de Sony en esta área...

> «LA INDUSTRIA DICE QUE SONY ES EL MEJOR EQUIPO CON EL QUE SE PUEDE TRABAJAR POR LA AYUDA QUE BRINDAN, SOBRE TODO CUANDO LOS FABRICANTES ESTÁN SUBCONTRATADOS... ÉSTE ES OTRO FACTOR EXPLICATIVO DEL ÉXITO QUE HA ALCANZADO.»

D: No creo que emulen nunca el éxito de Sony. Simplemente no funcionan así.

BW: Lo que Nintendo no ha hecho es estimular de forma activa a los fabricantes. Han tomado una actitud bastante negativa respecto a ellos, que viene a ser: «Vais a tener que trabajar muy duro para complacernos, tendréis que estar a la altura de nuestra consola». Sony, en cambio, ha adoptado una postura cooperativa y ha animado a los fabricantes a trabajar para su máquina. Creo que los dos han cometido errores. Nintendo no ha producido la cantidad suficiente de juegos en un primer momento, y ahora están pagando las consecuencias de su descuido, mientras que Sony debería ser más severo supervisando la calidad de los títulos editados para PlayStation.

S: Solamente un 2% de los juegos que aparecieron el año pasado para la PlayStation eran juegos AAA (juegos que vendieron más de 400.000 copias) La mayoría de juegos de la PlayStation pertenecían al nivel C.

BW: La cuestión de la calidad sólo es importante si la gente compra un

juego debido a la presión publicitaria y luego descubre que éste no es bueno. Esos consumidores se sienten defraudados, porque no encuentran lo que esperaban. Y entonces está en peligro la lealtad del cliente a la marca.

PSM: Parecéis seguros de que el futuro no pertenece a la N64. ¿El futuro pasa entonces por la PlayStation?

N: Bueno, hay que decir que el PC está mejorando a marchas forzadas. Hace poco estuvimos viendo algunas tarjetas gráficas nuevas para PC, y son de muy buena calidad. Pero es evidente que no se puede comparar con la PlayStation en cuanto a precio. La diferencia entre pagar 24.990 pesetas por una PlayStation y más de 150.000 pesetas por un PC decente es crucial.

«AHORA QUE YA HA PASADO LA PRIMERA GRAN OLEADA DE JUEGOS, SUS RESPONSABLES ESTÁN TRABAJANDO EN TÍTULOS NUEVOS. LOS CONOCIMIENTOS TECNOLÓGICOS QUE HAN ADQUIRIDO LES PERMITIRÁN SER MÁS CREATIVOS.»

SB: Además, está la facilidad de jugar con la PlayStation: poner un CD en la unidad de disco, cerrar la tapa y ya está... ¡Listo para jugar! Eso es impensable en un PC.

PSM: ¿No se trata más bien de que la gente se compra un PC por otras razones, no para jugar, y una vez lo tiene ya no se compra una PlayStation?

BW: Creo que estamos hablando de dos mercados completamente diferentes. De hecho, mucha gente tiene un PC y una PlayStation, y ambos coexisten sin problemas.

SB: Desde otra perspectiva, a mí me parece que Sony ha asestado otro buen golpe a sus competidores con la gama Platinum. No tenían ni idea de que fuera a tener tanto éxito, y ahora algunos de esos juegos vuelven a estar entre los más vendidos.

BW: Sony ha enfocado el tema hacia el mercado de masas, y esa estrategia ha resultado ser muy rentable.

PSM: ¿Eso se va a reflejar en los precios del software? ¿Van a ser cada vez más baratos los juegos para PlayStation?

S: No, creo que no. Ya han llegado al nivel más bajo.

SB: Todos los juegos que está sacando Sony cuestan 6.990 pesetas. Encontrarás al mismo precio *Tekken 3*, *Soul Blade* y *NBA*.

PSM: Cambiando un poco de tema, tanto *Tomb Raider* como *Tekken 2* son juegos que nos merecen una puntuación de 10/10. ¿Creéis que vamos a ver juegos aún mejores para la PlayStation?

S: Sabemos de uno que va a ser mejor, porque estamos enfrascados en *Tomb Raider 2*, que técnicamente es mucho más sofisticado.

TW: Y no sólo van a mejorar desde el punto de vista técnico. Ahora que ya ha pasado la primera gran oleada de juegos, sus fabricantes están trabajando en títulos nuevos. Los conocimientos tecnológicos que han adquirido les permitirán ser más creativos sin necesidad de invertir más tiempo.

N: Una de las ventajas de trabajar para la PlayStation es que el CD te permite utilizar al 100% la música y las secuencias de vídeo animado, aspectos que hemos trabajado con tesón en *G-Police*. Creo que aún queda mucho por hacer en este sentido.

PSM: ¿Qué nuevos juegos vamos a ver? ¿Qué nos podéis anticipar de esos juegos que tanto os gustan?

N: Hace poco, pasaba por nuestra oficina de creación y vi lo que estaban haciendo con *Soul Blade* en una pantalla gigante. Pensé que habían conectado una máquina arcade, porque es increíble lo que han conseguido con ese programa. Esto confirma lo que Trenton acaba de decir, ya que se trata del mismo equipo que creó *Tekken* y *Tekken 2*. *Rage Racer* también está quedando muy bien.

SB: Lo realmente espectacular de la PlayStation es su calidad de arcade. Hace un par de años hubiera sido impensable poder comprar una máquina por menos de 25.000 pesetas que se conectara a la televisión y ofreciera calidad de recreativa.

PSM: Interroguemos a Derek y a Neil ¿Qué innovaciones técnicas nos depara la PlayStation que nos vayan a sobrecoger?

N: Para ser sincero, debo decir que los programadores se están volviendo un poco comodones. Es tan sencillo hacer continuaciones para la PlayStation... Una vez has trabajado en un juego de segunda o tercera generación y has traducido todo al llamado lenguaje Assembly, estás muy cerca del límite de lo que puede hacer la máquina. Sin embargo, es posible crear juegos fabulosos. Si observas el árbol genealógico de los grandes títulos —*Wolfenstein*, *Doom* y *Quake*, por ejemplo, o *Dune 2*, *Command & Conquer* y *Red Alert*—, te darás cuenta de que tener las ideas claras sobre cómo debería ser un programa, te deja las manos libres para mejorar la parte técnica. Yo creo que todavía veremos varios juegos de este tipo en la PlayStation.

D: Hemos conseguido grandes avances en lo que respecta a velocidad en *Tomb Raider 2*. El programa responde ahora mucho más rápido. Como esta vez utilizamos menos tiempo para el procesador, tenemos más libertad para hacer otras cosas, y éste es el tipo de ventaja de la que hablaba





«...Si tu juego no llega a estar entre los 10 primeros, entonces lo más probable es que no ganes dinero con él», afirma Trenton Webb, director de diseño de Binary Asylum [derecha].



Derek Gilchrist [izquierda].

¡mmmhhh...! ¡slurp, slurp! ñam, ñam

Hablen de uno

Neil. *Tomb Raider 2* tendrá una iluminación dinámica a lo largo de todo el juego; las luces se moverán y responderán de un modo muy diferente a como lo hacían en el primer juego.

N: En *G-Police* pasa lo mismo que en *Tomb Raider 2*: hay iluminación dinámica. Y claro, todo esos detalles se le van añadiendo con sutileza, aunque la gente busca cambios radicales en los juegos.

BW: Es algo que el público general no siempre entiende. La primera vez que creas un juego, aunque no sea exactamente un prototipo, te mueves dentro de una serie de parámetros bastante limitados. Cuando tienes la oportunidad de volver al mismo juego y pulir lo que has hecho, cambias muchas cosas, aunque muchos de esos cambios pasen desapercibidos al consumidor.

PSM: Neil, tú decías que la gente quiere cambios radicales en los juegos. ¿Crees que la razón es que la gama de ideas es bastante limitada? Parece que no se acaben nunca los clones de *Doom*, los juegos de carreras y los *beat'em up*, y no hay grandes diferencias entre ellos.

D: Muchos fabricantes ni siquiera se plantean estas cosas; simplemente eligen un género y crean el juego correspondiente.

TW: Pero la gente no es tonta. *Tomb Raider* no estaba bien definido en cuanto a género, y en cambio ha sido muy popular. Continuar con la vieja idea de «mejor lo malo conocido...» es una opción válida, pero los juegos diferentes son los que triunfarán.

N: También ayudaron los artículos de las revistas. La primera vez que vi el juego pensé: «Es un clon de *Doom* con un programa que no es tan bueno como el de *Quake*», mientras que los comentaristas subrayaron su gran jugabilidad. De todas formas, es cierto que se corren menos riesgos si te quedas en un género conocido.

S: Sí, pero *Tomb Raider* tiene algo más; se lanzó hace seis meses y se sigue vendiendo muy bien.

TW: En *Ridge Racer* lo único que puedes hacer es ver si le das al coche de delante o no. En los *beat 'em up* es cuestión de demostrar si puedes realizar tal o cual golpe. *Tomb Raider*, en cambio, te brinda la oportunidad de explorar y de formar parte de una historia.

BW: Por desgracia, si las cosas continúan como están, creo que cada vez veremos menos juegos que rompan con lo anterior. Si vas a una compañía editora con una idea original que no tiene licencia o cualquier otro gancho de márketing, tienes que luchar contra viento y marea para que te produzca el título correspondiente.

S: Recuerdo cuando la idea de *Tomb Raider* apareció por primera vez. Estábamos reunidos pensando en conceptos novedosos, y uno de los chicos dijo: «Quiero hacer un juego con una pirámide, un juego de acción y aventura». Y lo hicimos, pero sin la seguridad de que fuera a ser un éxito, mucho menos para PC. Tenemos más fama como fabricantes de juegos para consolas.

BW: La suerte juega un papel muy importante en todo el proceso. La idea de *Tomb Raider* surgió en esa reunión y luego se produjo el juego, pero hay cientos de ideas geniales que están olvidadas en el fondo de algún cajón.

S: Sí, cuando Toby mencionó por primera vez que la protagonista iba a ser una mujer, todos dijeron: «No será bastante fuerte, hay que poner a un hombre en el juego». Él nos convenció de lo contrario, pero en general vamos con mucho más cuidado con las nuevas ideas.

TW: En parte, esto es así por la polarización que hay en el mercado. Hoy día, o consigues un gran éxito o no lo consigues, y si tu juego no llega a estar entre los 10 primeros, entonces lo más probable es que no ganes un duro con él.

BW: Sucede que la inversión necesaria para producir juegos de calidad es enorme. Para hacer un juego decente, es necesaria al menos una cifra con nueve ceros.

PSM: ¿Y qué podemos comentar de la Yaroze? ¿No va a ser la clave para que las nuevas ideas florezcan en la PlayStation?

«LA YAROZE ES UN EJERCICIO DE MÁRKETING MAGISTRAL... LOGRARÁ QUE ALGUNA GENTE SE IMPLIQUE EN LA INDUSTRIA DE LOS JUEGOS. AUMENTARÁ EL FILÓN POTENCIAL DE CREADORES.»

BW: A mí me parece que es un ejercicio de márketing magistral y que tendrá un efecto significativo, pero quizás éste será más psicológico que práctico. No creo que haya muchos propietarios de una PlayStation que vayan a comprar una Yaroze para crear algo tan maravilloso como *Tomb Raider*. Pero aumentará las expectativas de alguna gente y les descubrirá que pueden implicarse en la industria de los juegos. Aumentará el filón potencial de creadores.

N: La gente lo probará, pero no creo que vaya a tener tanto impacto como el fenómeno que se generó en los ochenta con los ordenadores personales en que la gente podía programar, porque la cantidad de horas que requiere producir un juego profesional en estos momentos es prohibitiva. Sin embargo, sí que es posible que un grupo de estudiantes con facilidad para programar produzca un juego espectacular con la Yaroze. En cualquier caso, creo que será más la excepción que la regla general.

D: Si alguien lo quiere intentar, ahí tiene el material. La Yaroze es otro ejemplo de lo bien que Sony está haciendo las cosas. La asistencia que ofrecen a cualquiera que la compre es casi la misma que la que disfrutan los fabricantes profesionales.









«...Hay cientos de ideas geniales que están olvidadas en el fondo de algún cajón», comenta Bob Wade, director ejecutivo de Binary Asylum [izquierda].





...mmmhhh...! ¡slurp, slurp! ñam, ñam

...en uno, caballeros

namco®

SOULBLADE

PERDERÁS EL ALMA POR TENERLA



Con el nuevo Soul Blade de Sony PlayStation podrás conseguir el verdadero poder. Ganando cada combate, cada lucha, cada batalla, podrás ser el único guerrero poseedor de la legendaria espada Soul Blade. Superando a cada adversario, evitando la maldición que cae sobre toda persona que desea apropiarse de ella. Prepárate para entrar en un increíble mundo de tres dimensiones repleto de devastadores combates y situaciones límite.



TM

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

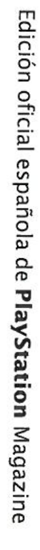
PlayTest

ANÁLISIS

46

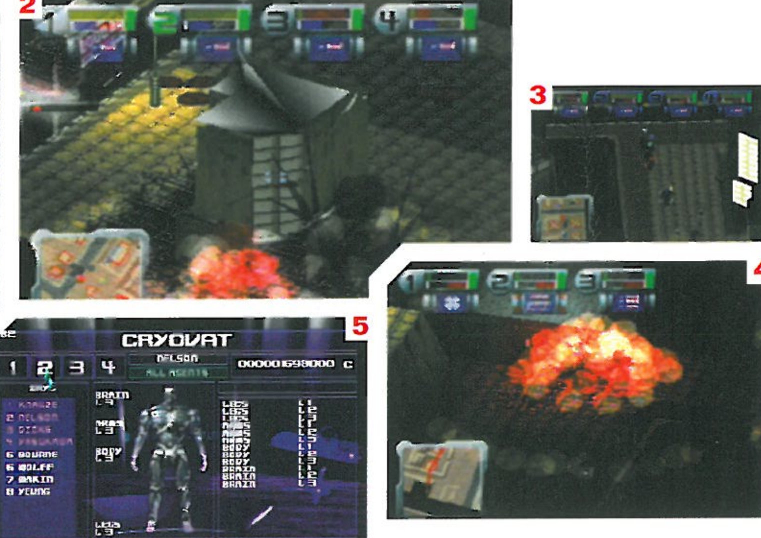
52

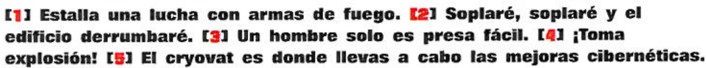
56










[1] Estalla una lucha con armas de fuego. [2] Soplaré, soplaré y el edificio derrumbaré. [3] Un hombre solo es presa fácil. [4] ¡Toma explosión! [5] El cryovat es donde llevas a cabo las mejoras cibernéticas.

Syndicate Wars

Si nuestras peores pesadillas sobre el futuro se hicieran realidad algún día, éste sería como muestra lo último de Bullfrog. Y sólo nos quedaría el consuelo de liderar nuestro propio escuadrón asesino.



Si llegaste a jugar con el *Syndicate* original, te recomendamos que eches un vistazo a las pantallas que aparecen aquí, leas el recuadro titulado «¿Recuerdas el *Syndicate* original?» y te compres *Syndicate Wars*. Así de sencillo. Si nunca antes habías oído hablar de él, o al menos no habías jugado con él, entonces sigue leyendo. Te vamos a contar de qué va toda la historia.

Imagínate un futuro «distópico» (lo contrario a «utópico», por si no te habías dado cuenta) gobernado por poderosas corporaciones universales (las reminiscencias de *Blade Runner, Aliens, Robocop o Desafío Total* son claras) y donde hombres de negocios anónimos encabezan lo que en la práctica es una dictadura. **Estos déspotas mantienen a las masas bajo control usando el chip UTOPIA, un dispositivo siniestro implantado en el cerebro capaz de crear la ilusión de que las calles asquerosas y horribles de las degradadas ciudades parezcan agradables barrios residenciales.** Y además convierte a los esbirros de los opresores con indumentaria paramilitar en serviciales policías de barrio.





Pero de repente las cosas se tuercen: una organización desconocida hasta ese momento, la autodenominada «Iglesia de la Nueva Época» introduce un virus en la red informática del Sindicato —la pérfida alianza corporativa— que induce al quebrantamiento de la ley y el orden. Una muchedumbre de ciudadanos no dirigidos (los que han sido liberados del control men-







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Bullfrog
■ DISPONIBLE	Septiembre	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Acción estratégica



[1] Con tanto poder de fuego devastador a tu disposición, ¿quién se resiste a disparar de vez en cuando sobre peatones inocentes? [Psicópata *dixit*]. [2] Las secuelas de otro tiroteo. Lástima del edificio. Esperemos que no fuera una biblioteca o algo parecido.

tal del Sindicato gracias al virus) deambula por las calles, causando disturbios y saqueando a diestro y siniestro. Por todas partes hay templos ocupados por fanáticos blindados y armados hasta los dientes. El Sindicato se derrumba y las facciones rivales de la organización luchan abiertamente. Y para acabarlo de aderezar, la policía no se anda con contemplaciones a la hora de reprimir a los ciudadanos en un intento de restablecer el orden.

Syndicate Wars te sumerge en esta confrontación, permitiéndote adoptar dos papeles: el de un ejecutivo recién ascendido del Sindicato, al que se le ha encomendado la restauración del *statu quo*, o el de un administrador de la Iglesia con instrucciones para aumentar el desorden y desencadenar la guerra final.



Para cumplir este objetivo, tienes bajo tu mando a un escuadrón de agentes, una serie de modificaciones cibernéticas y un arsenal impresionante. Tus hombres entran en combate en varias ciudades del mundo, siguiendo las órdenes que les das a través de una nave dirigida por control remoto. Los mueves de acá para allá y les inyectas drogas que les hacen obedecer ciegamente las directrices de sus superiores. La verdad es que *Syndicate Wars* no es *Heidi* precisamente...

Y quizás por eso es tan divertido. Cada ciudad es un nivel con una misión que cumplir. La acción se desarrolla en tiempo real y es posible que debas ordenar a tu escuadrón que asesine a un agente canalla, robe tecnología en poder de tus rivales o «persuada» a un agente del bando opuesto a través de tus armas de control mental de corto alcance. Tú eres quien guías a tus agentes a través de la ciudad, y éstos, en solitario o en equipo, van

¿Recuerdas Syndicate?

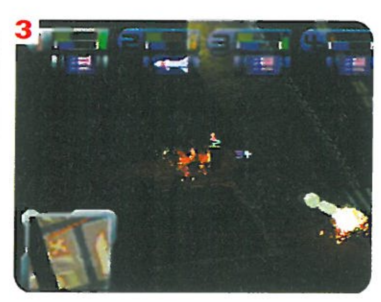


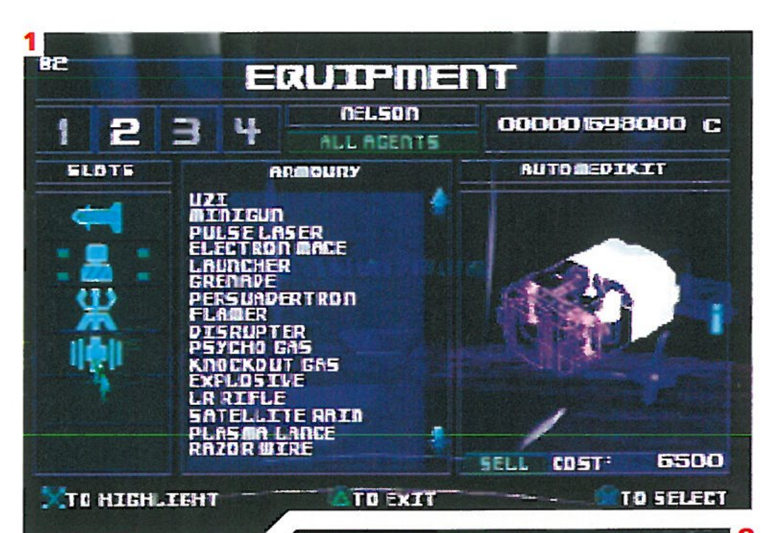
Si te gustó el *Syndicate* original, te encantará la nueva versión. Es tan buena como el primer juego, pero además cuenta con el atractivo añadido de una actualización total. Y no nos referimos a una sesión de maquillaje tipo *guerra de las galaxias* con dos o tres elementos nuevos. *SW* es un juego nuevo por completo. Los gráficos son mejores, el argumento más duro, los enemigos más inteligentes y las explosiones enormes.

Syndicate Wars es muy difícil: algunos niveles requieren cierto tiempo para dominarlos y exhiben una curva de aprendizaje muy exigente que lleva hasta el límite tus habilidades como jugador

La noche es joven... ¡Que siga la fiesta!

En las ciudades del futuro hay un sinfín de posibilidades de llevar a cabo actividades anárquicas e insensatas. Aunque tus agentes participen en una importante misión, no dudarán en sacar algo de tiempo para atracar un banco [1], robar coches de policía [2], matar a algún espectador inocente [3], y quemar los árboles de un parque [4]. Después de todo, ¿qué sentido tiene ser el estúpido esclavo de un déspota burocrático si no puedes divertirte un poco?

1 
2 
3 
4 



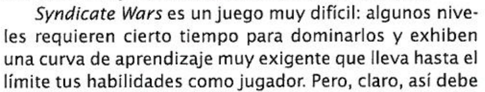


[1] Vas a necesitar bastante pasta para costearte el caro armamento que precisas, y atracar bancos parece la mejor opción. El mundo de la delincuencia es un círculo vicioso, ¿no crees? [2] En el futuro, dar un paseo por la calle no es nada recomendable. Eres el blanco perfecto para una ráfaga de fuego mortal.

entrando en batalla con las diferentes facciones, siempre en pos de alcanzar tu objetivo. El control lo puedes ejercer con el ratón o con el mando de la PlayStation. Al principio, el mando resulta un poco difícil de manejar, pero —igual que ocurre con *Tomb Raider*—, muy pronto adquieres soltura y apenas notas la interfaz. Tus agentes pueden transportar hasta seis armas distintas, y la verdadera estrategia del juego consiste en determinar cómo hacer uso de este arsenal. Las armas de largo alcance son eficaces, pero no muy poderosas. Otras son tan devastadoras que su empleo puede poner en peligro a los propios agentes. La clave está en acertar con la combinación de armas que debes utilizar en una situación específica.

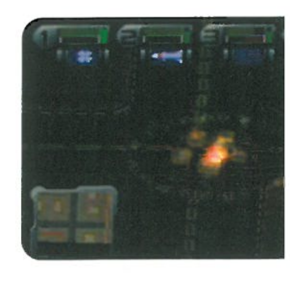
Los agentes que controlas actúan de forma semiautónoma. No se mueven sin tus instrucciones, pero se defienden por su propia iniciativa disparando a los enemigos que se les ponen a tiro (sobre todo si se les ha administrado algún narcótico estimulante) y reaccionando al peligro cada vez más rápido (sobre todo en fases tardías del juego, cuando sus cerebros han sido mejorados cibernéticamente). A lo largo de la partida aparecen indicadores del estado en que se encuentran el blindaje, la salud, la munición, la resistencia y los niveles de droga de cada agente. Hay dos tipos de sustancias psicotrópicas que puedes administrar a tus agentes: una pone en alerta al individuo en cuestión, para que reaccione más deprisa ante situaciones de riesgo, y la otra lo vuelve un psicópata incontrolado que dispara a cualquier cosa que se mueve, un recurso muy útil cuando, por ejemplo, estás atacando una fortaleza enemiga. Como en la vida real, el uso de drogas tiene a la larga efectos perniciosos: los agentes desarrollan tolerancia a estas sustancias si se las administras con demasiada frecuencia y sus niveles de resistencia se resienten. Cuando un agente pierde la fuerza, lo primero que hace es quedarse inmóvil, una táctica no muy recomendable en un entorno hostil.

Syndicate Wars es un juego muy difícil: algunos niveles requieren cierto tiempo para dominarlos y exhiben una curva de aprendizaje muy exigente que lleva hasta el límite tus habilidades como jugador. Pero, claro, así debe



Uno de los ganchos del juego es que la potencia de fuego de tus armas resulta suficiente para alterar la estructura de la ciudad de manera considerable





Un auténtico arsenal



Una de los encantos irresistibles de *Syndicate Wars* es la tremenda selección de armamento a tu disposición. Al principio, éste se limita a Uzis y una pequeñas pistolas, pero enseguida descubres los placeres de los rifles de largo alcance, los explosivos, los mazos eléctricos, los rayos láseres, las granadas termonucleares, las naves teledirigidas que disparan rayos láseres o las lanzas de plasma. Incluso tienes la posibilidad de disparar rayos láseres desde satélites artificiales. Pero lo mejor de todo es que, como puedes ver, todas las armas provocan fantásticas explosiones.





Shock futurista

Intro







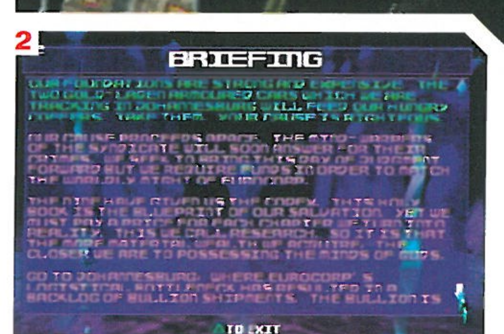

La sorprendente intro muestra cómo viven una noche cualquiera en la ciudad un grupo de mercenarios drogadictos armados hasta los dientes. El final es trágico.

Syndicate Wars

ser un juego que se precie. Y aunque necesites varios intentos para completar algunos de los niveles, la verdad es que no importa demasiado, porque las ciudades futuristas son de una factura maravillosa. Cada una es como una maqueta minuciosa, bien planificada y provista de oficinas, tiendas, bancos, pantallas de vídeo, alumbrado urbano, pasos de peatones, jefaturas de policía, pasos elevados, vehículos ingrávidos, etc. Lo mejor de todo es que estos elementos están muy bien diseñados y nos presentan una visión creíble de cómo pueden ser las ciudades del futuro. Aunque al principio la complejidad de estas urbes te aturde, no tardas mucho en integrarte y desplazarte por ellas con absoluta normalidad. Uno de los ganchos del juego es que la potencia de fuego de tus armas resulta suficiente para alterar la estructura de la ciudad de manera considerable. Conforme avanzas en el juego,

1

2



[1] Un control policial. Estamos ansiosos de ver cómo lo destruyen pieza a pieza. [2] La pantalla de instrucciones te dice cuál es el objetivo de cada misión. También puede contener pistas sobre el paradero de grandes cantidades de dinero, así que asegúrate de leerlo de principio a fin.

Aunque no haga la vida más fácil —sino más bien al contrario—, disfrutarás sólo con contemplar su dibujo de un futuro tenebroso y siniestro

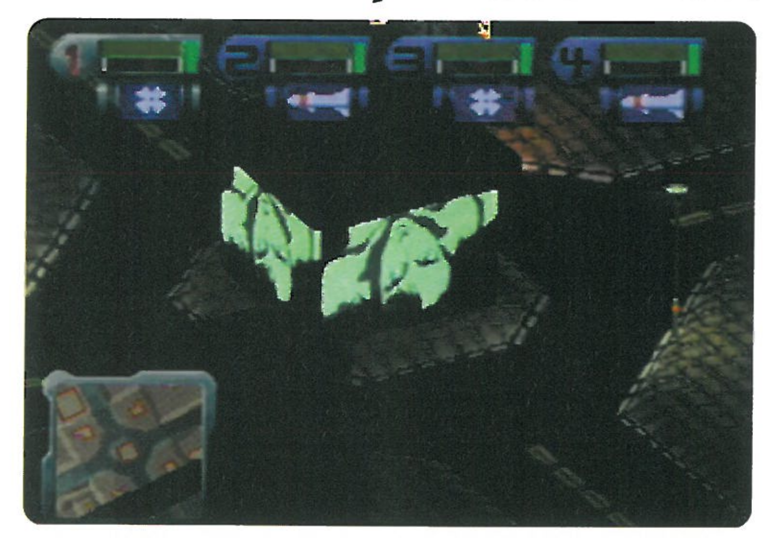
vas adquiriendo armamento cada vez más poderoso. Al acabar tu recorrido por una urbe, puedes volver sobre tus pasos siguiendo el rastro de sangre y muerte que has dejado tras de ti. También hay vehículos ingrávidos que al ser abatidos contribuyen a la destrucción del paisaje cuando explotan al chocar contra el suelo. Además, tienes la posibilidad de reducir a escombros edificios enteros, que se desmoronan de manera espectacular cuales chimeneas cayendo sobre sí mismas.



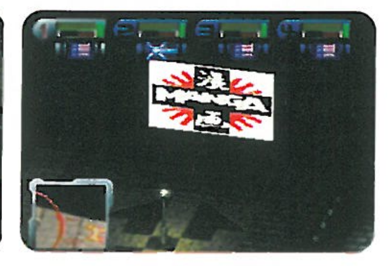
***Syndicate Wars* es un juego profundamente gratificante que te ofrece muchas horas de la mejor diversión videolúdica.** Aunque no haga la vida más fácil —sino más bien al contrario—, disfrutarás sólo con contemplar su dibujo de un futuro tenebroso y siniestro. Además, es un caudal inagotable de experiencias de jugabilidad. Una vez que lo hayas acabado (lo que te llevará bastante tiempo), querrás jugar en tus niveles favoritos una y otra vez para seguir disfrutándolos. Y si la monotonía amenazara con hacerse presente, siempre tienes la opción de conectar tu PlayStation hasta con tres amigos y organizar una competición donde el premio es la supervivencia. Es un juego para videojugadores de fuste —pone a prueba tanto tu cerebro como tus reflejos— y es un clásico de su género. ¿A qué esperas para hacerte un regalo?



Publicidad a tope









Poco a poco nos vamos acostumbrando a la presencia de publicidad en los videojuegos, ya sea en forma de vallas publicitarias incluidas en juegos de fútbol o incluso de programas, como *Cool Spot*, basados enteramente en personajes de publicidad. *Syndicate Wars* introduce nuevos y sorprendentes elementos publicitarios. Por todas las ciudades hay diseminadas videopantallas gigantes que muestran vídeos de manga, tiras animadas de *2000AD* y secuencias de *Dungeon Keeper*, el próximo gran juego de Bullfrog. ¿Qué vendrá después?

Alternativas...

Hasta la fecha no hay nada en *PlayStation* que se pueda comparar con *Syndicate Wars*.

PlayStation Magazine 8

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Dan vida al futuro 9**	■ ACCIÓN	**Sublime 9**	**Un juego de realización impecable que te entusiasmará y que se va a mantener entre los mejores durante mucho tiempo. Sal corriendo a por él. Porque hoy es hoy.**	**9** sobre 10
■ SONIDO	**Explosiones apoteósicas 9**	■ PRESENTACIÓN	**Maravillosa 8**		
■ ADICTIVIDAD	**Prolongaaaaaada 9**	■ ORIGINALIDAD	**Es *Syndicate*. ¡Hurra! 7**		





Como viene siendo habitual, el juego empieza con una introducción de secuencias de vídeo en 3-D. No es mala, pero tampoco es el acabose. Antes de salir a

Darklight Conflict

La conquista del espacio continúa. Las naves de Electronic Arts han encendido los reactores. «¡Para todos ustedes, en directo desde Cabo Cañaberal...!»

[1] Hay una gran variedad de armas. Desde el interior de tu cabina todas parecen excelentes. [2] La acción puede volverse frenética a media batalla. No podrás permitirte un respiro. Bastante impresionante, ¿no te parece?

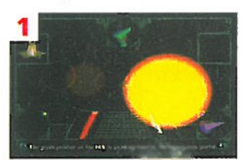
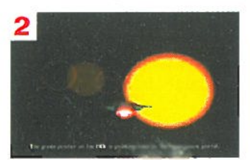
Con una trama digna de los mejores episodios de *Star Trek*, *Darklight Conflict* ha llegado solo a la meta: se trata del único *shoot 'em up* para PlayStation basado en aventuras espaciales, un género que este año va a pegar fuerte, y nunca mejor dicho.



Tras miles de años de cruentos enfrentamientos, **los sabios de los planetas de Ovon y Repton inventaron un sistema informático que decidiera por ellos las estrategias de las batallas.** El apaño funcionó durante un tiempo, pero pronto los ordenadores aprendieron a interpretar las segundas intenciones de su contrincante y la contienda siempre acababa en tablas.

Si se te antoja un festín de tiros, puedes escoger el modo arcade, en el que te enfrentarás a una caterva de naves alienígenas que debes destruir para pasar al nivel siguiente

Espacio: arriba y abajo

1

2

3


[1] Con la perspectiva desde la cabina, tienes acceso al dispositivo completo. [2] Este ángulo siempre te sitúa justo detrás de tu objetivo. [3] El punto de vista exterior, es mejor evitarlo.

Ahora, en un intento desesperado por retomar la iniciativa, los Ovon han decidido raptar especies de otros planetas con la finalidad de adiestrarlas para pilotar sus naves de asalto. La gran baza de estos combatientes a la fuerza son sus instintos y su velocidad de pensamiento, capaces de despistar a los ordenadores.

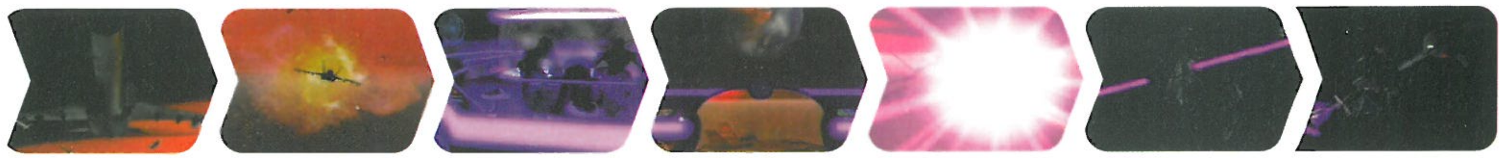


Tú eres precisamente uno de estos pilotos. Una misteriosa nave alienígena te ha capturado durante un vuelo de trámite y deberás luchar contra los Repton si quieres regresar a la Tierra.

Empieza el juego. Primero tienes que superar diez misiones a modo de prueba. Las primeras son fáciles: sólo tienes que volar a través de un par de aros, disparar contra unas pocas naves lejanas y volver al buque insignia. A medida que avanzas se van complicando, ya que tus superiores añaden a tu programa de entrenamientos algunas naves capturadas a los Repton para que acabes con ellas. Una vez hayas superado con éxito el período de pruebas, te trasladarán al frente de batalla. Es entonces cuando las cosas se ponen realmente difíciles.

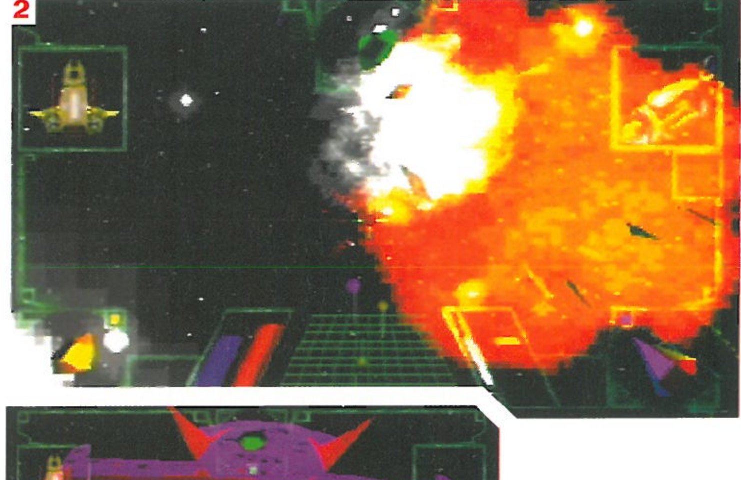


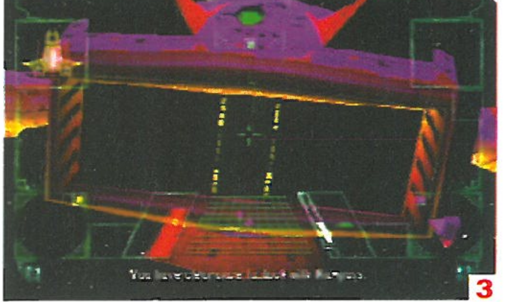
EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Rage Software
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up* espacial



dar una vuelta por el espacio, poco podías imaginarte que unos alienígenas desesperados en busca de pilotos galácticos te abduciría para combatir a su lado.







[1] De vez en cuando un agujero negro desprende ondas de energía de colores azul y naranja. [2] Algunas de las explosiones de *Darklight* son para quitarse el sombrero. [3] Para completar el nivel tienes que volver al buque de guerra. Es más difícil de lo que parece. [4] Uno de los mapas. [5] Los detalles de la nave nunca dejan de sorprender.

Si se te antoja una festín de tiros, puedes escoger el modo arcade, en el que te enfrentarás a una caterva de naves alienígenas que debes destruir para pasar al nivel siguiente.

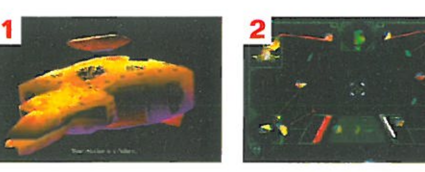
Puedes seguir la acción desde tres ángulos diferentes. Las tomas de cámara objetiva o exterior no son muy aconsejables, ya que no te permiten acceder a los controles de tu nave. La perspectiva desde la cabina es, sin duda, la mejor. Los tableros y la información sobre tu aeronave están distribuidos alrededor de la pantalla, dejando libre la parte central para que no te pierdas un detalle de lo que acontece en el exterior.

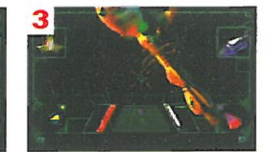
Los programadores de Rage Software han trabajado duro para que el juego sea rápido y emocionante en grado máximo. **En los últimos niveles vivirás situaciones estremecedoras, como cuando te atacan 10 naves Repton con una lluvia de mortíferos rayos láser.**

Por suerte, los gráficos no siguen a rajatabla los patrones que se siguen en los juegos de ciencia ficción. El diseño de las aeronaves es espectacular: son de color amarillo y morado, en vez de los monótonos grises al uso. La calidad del sonido no está a la par con la de los gráficos, pues aunque los efectos sonoros son adecuados —con un equipo de alta fidelidad decente, los tonos bajos que produce el paso cercano de las naves o la explosión de éstas, suenan fantásticos—, falta un poco de música en los momentos álgidos de la acción. El talón de Aquiles del juego es el tiempo de espera. En nuestra opinión, cinco o seis minutos para cargar las pantallas son excesivos.

Darklight Conflict es un título bastante logrado que bien podría confundirse con una versión de _Elite_, ese antológico juego de estrategia y combate espaciales

Darklight Conflict es un título bastante logrado que no te defraudará. Además, no tiene precedentes en PlayStation. Podría confundirse con una versión de *Elite*, ese antológico juego de estrategia y combate espaciales. Cualquier juego que reúna características similares lo tiene todo para convertirse en un ganador. Si eres un aficionado a los juegos espaciales con un punto de estrategia, no te pierdas *Darklight Conflict*.





[1] Prepárate para ver un montón de naves espaciales. [2] Te aproximas al agujero negro. [3] Una vez superas las misiones de prueba, te trasladan al frente de la batalla.

Alternativas...

Wing Commander III	8/10	PSM5
Novastorm	3/10	PSM2



VEREDICTO

GRÁFICOS	Originales y diferentes 8	ACCIÓN	Asegurada 8
SONIDO	Aceptable, aunque limitado 8	PRESENTACIÓN	Carga interminable 6
ADICTIVIDAD	Montones de niveles 8	ORIGINALIDAD	No hay nada igual 8

En estrategia, ***Darklight Conflict*** no está a la altura de ***Wing Commander***, pero es un juego en 3-D más que satisfactorio. Vale la pena probarlo, aunque sea a oscuras.

8 sobre 10



Wing Commander IV

¿Efectos especiales generados por ordenador, combate aéreo cósmico en 3-D, diálogos macarrónicos? No, no es *La abeja Maya*. Es la última entrega de una saga espacial...



En la inmensidad del espacio, una nave hospital y su escolta de ataque navegan no muy lejos de los Mundos Fronterizos, cuando, de repente, surge del éter una flota de combate. Como han pillado a la escolta desprevenida, la vaporizan sin demasiado esfuerzo, antes de que haya tenido tiempo de cargar sus cañones. Desatendiendo ruegos y súplicas, el líder de los renegados fija su objetivo en la vulnerable nave hospital. Un disco muy sospechoso se adhiere al casco de la nave de la Cruz Roja. Momentos más tarde, se produce una gran explosión y la nave dañada se precipita en espiral al vacío... En fin, que unos diez minutos después de haber cargado el juego, el escenario ya está listo para el siguiente capítulo de la serie *Commander*.

Han pasado algunos años desde que el coronel Blair asestó el golpe que conduciría a la desaparición de los Kilrathi, enemigos acérrimos de la Federación Aliada. Con la guerra en el baúl de los recuerdos, Blair (interpretado por Mark Hamill, otrora Luke Skywalker) se dedica a la agricultura en un planeta agrario apartado. Pero las cosas se complican, y la Federación le llama para que se erija en líder de un contraataque a los Mundos Fronterizos, que se supone que están tras el asalto a la escolta aliada. Pero, ¿es eso cierto? ¿Por qué desertó el capitán Eisen? ¿Y quién es el tenebroso oficial federado al que Blair ya conocía en su planeta de origen? Todas estas preguntas y muchas más se plantean y resuelven en *Wing Commander IV*, una inmensa odisea intergaláctica en cuatro discos de proporciones (casi) épicas.

El juego está dividido en tres áreas principales de actividad. Secuencias de vídeo aparecen muy a menudo para narrar la historia y, de vez en cuando, en alguna debes intervenir con frases del tipo «te voy a enseñar lo que vale un peine» o «me aguanto, ajo y agua». Y, por último, está el mismísimo Blair en acción, donde tomas el control de su nave en combate contra Mundos Fronterizos, piratas y fuerzas ocultas que, poco a poco, se van desvelando... E

[1] ¡Ajá! esto es lo que queríamos ve: cachivaches gigantes volando en mil pedazos en medio de la nada sideral. [2] Aprovecha escenas como ésta para pasearte por la nave y charlar con la tripulación sobre banalidades.

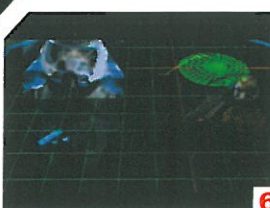




WC IV ha dado pasos de gigante, con secuencias de calidad cinematográfica, imágenes generadas por ordenador magníficas y combates en 3-D muy mejorados







[1, 2, 3] El coronel Blair decide desertar con el capitán Eisen, y juntos llegan a una nave espacial en estado ruinoso, en llamas y todo eso. [4] En las naves para los combates espaciales de *WC IV* se han reemplazado los *sprites* pixelados por los polígonos. [5] ¡Sí, eso, malgasta munición disparando al vacío! [6] La misión de Blair se muestra en el «mapómetro» en 3-D de la nave. [Interior] Chubby hará que tu nave vuele más rápido. Eso dice él, vaya.







EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Origin
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*

Además de la trama principal, hay subtramas y una historia no lineal que tiene diferentes desenlaces según las decisiones que tomes

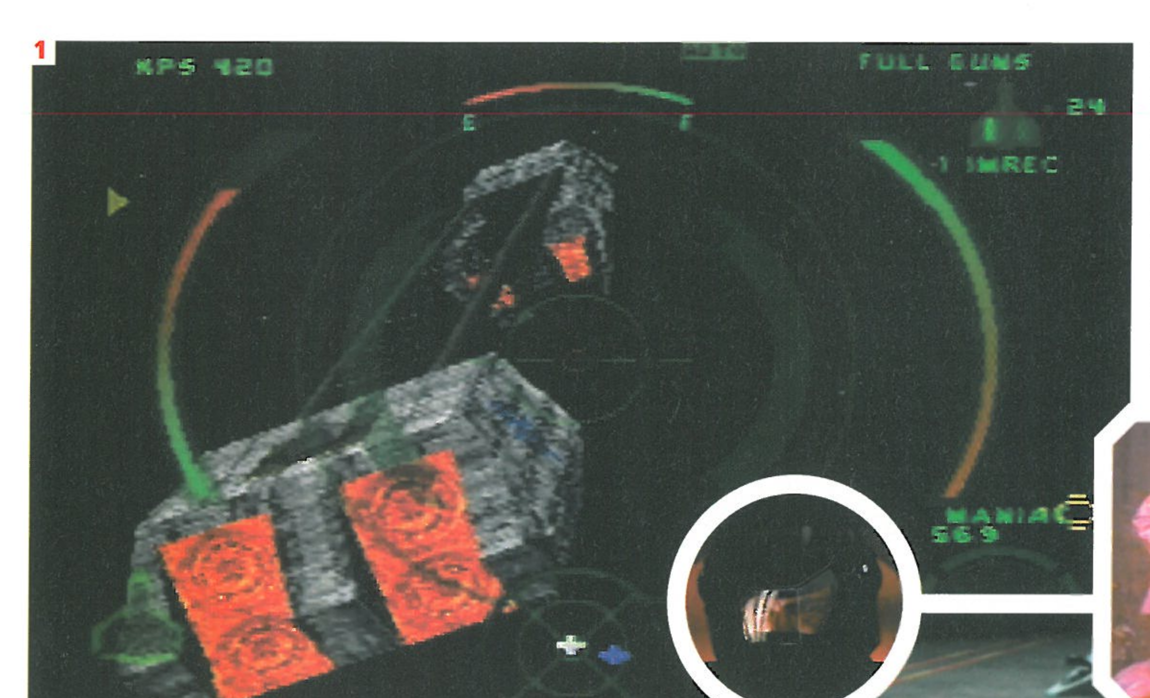
Sigues el combate a través de la cabina de la nave elegida por Blair (Hellcat, Longbow y Mondeo), y controlas el lateral, las armas, el balanceo y la velocidad de la nave. Quien esté familiarizado con juegos del tipo *Elite* o *X-Wing*, sabe por dónde van los tiros.

Las vistas son casi panorámicas y permiten ver la posición tanto de naves amigas como enemigas, una de las cuales siempre resalta para que puedas hacer blanco. El punto fuerte es que en la modalidad de Arcade cada nave enemiga tiene unas marcas rojas y verdes. Las rojas encuadran la nave, mientras que las verdes están situadas un poco más arriba. Y es precisamente a las verdes a las que tienes que disparar. Así te anticipas al movimiento del enemigo, igual que se hace en los combates aéreos en la Tierra.

Es evidente que la historia sigue una rutina de secuencia de vídeo, combate aéreo, secuencia de vídeo, combate aéreo...; pero tanto en la película como en la misión hay variedad suficiente para mantener vivo el interés. A ver quién es el enterado que dice que no se lo pasa en grande. *Wing Commander III* era más o menos lo mismo, pero con un vídeo algo más cutre, unos efectos especiales y decorados más baratos, y unas secuencias de combate aéreo calificables de desastrosas. Entonces, unas grandes naves de *sprites* pixelados navegaban por el espacio, mientras intentabas con dificultad encontrar al enemigo. Hay que admitir, pues, que *WC IV* ha mejorado a pasos agigantados, con una calidad cinematográfica

[1] Antes de cada misión, verás esta estampa del caza elegido en el hangar de carga. Éste es el Longbow. [2] ¡Ajá! Éstos son los malos. No los pierdas de vista. [3] ¡Ojo! Se acerca algo grande. Es hora de disparar los misiles... He dicho que es hora de disparar los misiles... ¿Y esos misiles?... ¡Evacuar! ¡Evacuar! [4] La nave hospital, vaporizada sin piedad al principio del juego. [5] La nave de los malos, que ejecuta vaporizaciones sin piedad. [6] La pantalla de opciones, desde la que accedes a los controles del joypad, la inicialización del juego, el marcador de naves derribadas, el encendido del caza, la selección de pilotos y la tarjeta de memoria. [7] El capitán Eisen explica al coronel Blair sus problemas de páncreas.

Wing Commander IV



[1] Encuentra la diferencia con la foto de la primera página. [2] No es fácil descongelar comidas preparadas en el espacio. [3] Ésteee... ¿Tomamos el transbordador? Bueno, en realidad no tienes elección. Lo tomamos, quieras o no. [4] El salto hasta el siguiente escenario de combate se acompaña del cruce de una nave espía de excelentes polígonos. [5] Secuencias de vídeo animado mostrando la nave espía de nuevo. [6] La nave nodriza se lanza a través del hiperespacio hacia otro apasionante episodio... [7] La nave se dirige peligrosamente a la estación orbital MIR.

Take shuttle to Confed HQ.

magnífica, algunas secuencias con imágenes generadas por ordenador extraordinarias, y un combate en 3-D bastante mejorado. Se acabaron los *sprites* animados y se abre paso a los elegantes polígonos de cazas, destructores y estaciones espaciales.

La combinación de videojuego y vídeo de ficción no es del todo convincente: hay que cargar mil veces y el sonido va y viene cada vez que cambiamos de escena. Aun así, el esfuerzo que ha hecho Origin es admirable, y aunque les ha costado cuatro intentos conseguirlo, *WC IV* es un juego adictivo. Además de la trama principal, hay subtramas y una historia no lineal que tiene diferentes desenlaces según las decisiones que tomes y los resultados de los combates. Por ejemplo, cuando el capitán Eisen deserta, tienes que elegir entre aliarte con los Mundos Fronterizos o volarle la tapa de los sesos.



Tampoco es el ideal de la perfección: los gráficos de las secciones espaciales son mejorables y el sonido de fondo (una atronadora pieza de orquesta), se repite una misión tras otra, hasta convertirse en una pesadilla. Lo mismo sucede con el piloto Maniac (el tipo que hace de Biff en *Regreso al futuro*), cuando, cada vez que aniquila a un malo, te lo anuncia por enésima vez con el mensajito «otro punto para Maniac». Dan ganas de pegarle un tiro por el tubo de escape. Por decir algo. Pero todo esto son menudencias. *WC IV* es lo más parecido que hemos visto a una película interactiva en PlayStation, y la calidad del vídeo, que no de las interpretaciones (después de tanto tiempo, Mark aún no se entera), es espectacular. Y para solaz de los amantes del cine en casa, está en Dolby Pro Logic.

Tiene una apariencia elegante y una mina de opciones. Si estás preparado para afrontar los niveles más difíciles y desvelar los diferentes desenlaces, le auguramos una larga vida por delante. El mejor piropo que podemos echarle es que seguiremos jugando *a WC IV* aunque no nos paguen para hacerlo. ¡Pelotas!



Alternativas...

Wing Commander III	6/10
Psychic Detective	5/10
D	4/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Vídeo y 3-D con clase 8	ACCIÓN	Disparos y tácticas 8
SONIDO	Bueno, pero repetitivo 6	PRESENTACIÓN	Interrupciones en el disco 7
ADICTIVIDAD	4 discos y repeticiones 8	ORIGINALIDAD	¿El cuarto de la serie? 3

Un juego visualmente atractivo. Lo más aproximado a estar DENTRO de una película de ciencia ficción en PlayStation.

8 Sobre 10





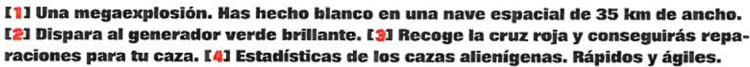
EDITOR:	Electronic Arts	FABRICANTE	Fox Interactive, Radical Ent.
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*



Independence Day

Tuvimos que elegir o una charla sobre botánica o este juego. Y a mitad de partida pensamos: «¡Qué ocasión perdida para saber más sobre la polinización de las gramíneas!»





[1] Una megaexplosión. Has hecho blanco en una nave espacial de 35 km de ancho. [2] Dispara al generador verde brillante. [3] Recoge la cruz roja y conseguirás reparaciones para tu caza. [4] Estadísticas de los cazas alienígenas. Rápidos y ágiles.



Vayamos directos al grano. Un año después de que la película llenara a rebosar los cines de todo el mundo, Fox Interactive ha decidido lanzar el juego inspirado en ella. Muy listos, chicos. Y en vez de reclutar a los especialistas de Probe, por ejemplo, que tiene en su haber un trabajo tan estupendo como *Die Hard Trilogy*, contratan a un codificador novato de Estados Unidos llamado Radical Entertainment. «¿Quién es ése?», te preguntarás con toda la razón. Para rematar, en vez de producir un juego multinivel basado en las diferentes escenas de la película, se sacan del sombrero un *shoot 'em up* a base de combates aéreos empanados entre la Tierra (abajo) y los grandes destructores alienígenas (arriba).

El juego se desarrolla en 13 escenarios que incluyen, entre otros, el Gran Cañón, Washington D.C., Tokio, París, Nueva York y Las Vegas, de ahí que los gráficos sean vagamente diferentes y las misiones varíen al menos un poco. El principal objetivo de cada fase es aniquilar el Destructor de Ciudades mediante la destrucción de su arma esencial, un artilugio puntiagudo y brillante que en la película reduce a la nada la Casa Blanca y el Empire State Building. Tienes que enfrentarte a la flota alienígena pilotando uno de los 10 cazas distintos, desde un F-18 hasta un Phantom, pasando por un A-10 Tankbuster y sin olvidar una nave de ataque capturada a los extraterrestres. Al empezar, sólo tienes un avión corriente y moliente, ya que los demás están ocultos en cada nivel en forma de fichas. Si no los encuentras y tu avión es derribado, se acabó la partida.

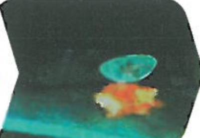
Aunque se supone que es un simulador de combate aéreo, se ponen bastantes límites sobre adónde puedes ir y qué puedes hacer. No se te permite volar hacia arriba, porque sobre ti hay una descomunal nave espacial ocultando el espacio abierto. Y claro, no puedes volar hacia abajo, porque te toparías con los edificios y el planeta. Si se te ocurre alejarte demasiado volando en línea recta, llegas hasta el campo de atracción de la nave y te hacen retroceder por un efecto de rebote. Para el cumplimiento de cada misión tienes un tiempo limitado, lo que te obliga a ser rápido en los vuelos y hábil con las armas. *Independence Day* es pesado, difícil de controlar, repetitivo y, a diferencia de la película, nada divertido.

Hay pocas cosas que se salven, como por ejemplo algunas bonitas secuencias de *ID4* y un modo de competición para dos jugadores que, no obstante, tiene más de ocurrencia con pretensiones de novedad que de intento sólido de añadir al juego longevidad, adictividad o capacidad de entretenimiento.

Alternativas...

Thunderhawk 2	8/10
Gunship 2000	8/10
Air Combat	8/10
Top Gun	8/10
Starfighter 3000	5/10









Lo mejor del juego son las secuencias de vídeo de *ID4*. Una manera algo cara de ver tres minutos de la película. Mejor te compras el vídeo.

PlayStation Magazine 8

VEREDICTO

GRÁFICOS	Técnicamente flojos 4	ACCIÓN	Persigue, ¡dispara!... 4
SONIDO	Himnos estadounidenses 5	PRESENTACIÓN	Menús densos 4
ADICTIVIDAD	Corta 4	ORIGINALIDAD	*Shoot 'em up* combate aéreo 2

Es un juego deficiente técnicamente, poco imaginativo y que dura como un caramelo en la puerta de un colegio. ¡Cómo han podido despilfarrar una oportunidad así!

4 sobre 10



Salta a la vista que muchas de las imágenes con las que ilustramos *Rage Racer* son muy parecidas, pero todas ellas cuentan algo distinto. [1] Entras en la última vuelta. ¡Por fin! [2] Ningún juego *Ridge Racer* estaría completo sin un túnel. [3] Fíjate en el colorido. [4] En la cresta de una colina. [5] Los túneles están omnipresentes. [6] «Enséñale a ese payaso lo que es bueno.» [7] Reiko Nagase, de veintidós años. Un yogurcito. [8] ¡Intenta derrapar! [9] Es más empinada de lo que parece. [10] ¡Qué cascada tan espectacular! [11] Salen muchos anuncios de Namco. [12] La recta final. [13] Y otra pendiente más, para ponerte a prueba.







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras



[1] Aunque la parrilla de salida es una de las áreas más amplias del circuito, suele ocurrir que los demás coches salen disparados sin que puedas adelantarlos. [2] Namco no tiene reparos en hacerse publicidad. No te sorprendas si su logo aparece en todos los circuitos. [3] Si quieres correr las últimas carreras, tienes que ganar una cantidad de dinero lo bastante respetable para poder mejorar tu coche. [4] El bullicioso paisaje urbano antes de dirigirte a las montañas con sus curvas sinuosas.

Rage Racer

Namco ha demostrado que cuando se trata de producir juegos de carreras, no hay quien le iguale. Vista la calidad de la tercera entrega de esta serie, vamos a tener que ponerle su nombre a una plaza.

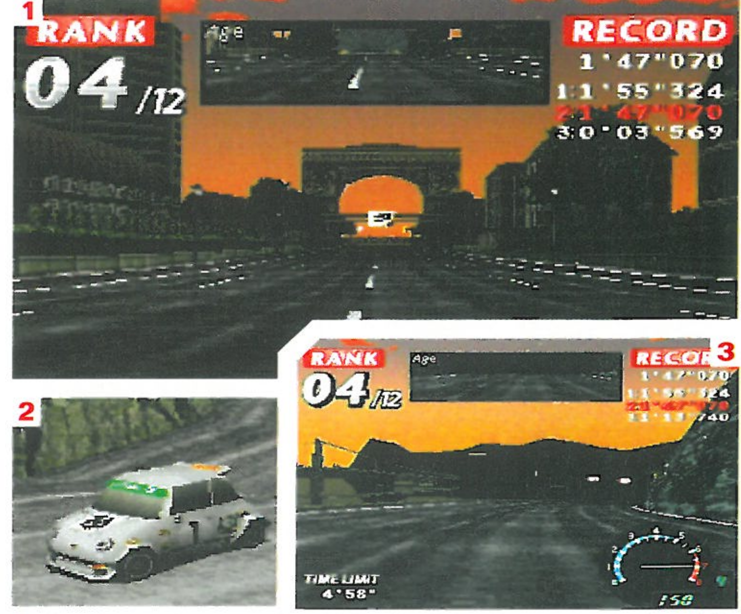




En palabras de Carly Simon, «no hay quien lo haga mejor». El compromiso de Namco con PlayStation ha consituido un factor determinante del éxito cosechado por Sony en sus incursiones en un territorio antaño dominado por Sega y Nintendo. *Ridge Racer,* uno de los primeros títulos para PlayStation, sigue siendo un punto de referencia, un juego que hace poco volvió a conquistar los primeros lugares de las listas de ventas, gracias a su inclusión en la línea Platinum. Sin embargo, la continuación, *Ridge Racer Revolution*, no acabó de convencer. Acostumbrados a las violentas emociones de su predecesor, es comprensible que las sinuosas curvas de *RRR* dejaran frío a más de un aficionado. Y la opción de enlace tampoco consiguió aportar mayor interés, simplemente porque son pocos los que tienen la habilidad suficiente para salir airosos del uno contra uno.

Pero ahora demos la bienvenida a la tercera entrega, con la tranquilidad que da saber que Namco raras veces defrauda. De hecho, el azar ha querido que *Rage Racer* sea el más completo de la serie, ya que tiene más circuitos, una selección de coches fabulosa y una sección Grand Prix excelente. Y es precisamente en este aspecto donde *Ridge Racer* consigue anotarse varios tantos a su favor. Volveremos a este punto un poco más adelante. **El tercer «*Racer*» de la serie es tal vez uno de los títulos más esperados del año.** Nosotros esperamos una eternidad la versión PAL del juego y ha sido una agradable sorpresa comprobar que los automóviles corren a velocidades equiparables a las de sus predecesores. Es alentador ver lo difícil que resulta apreciar alguna diferencia apreciable entre





[1] Cuando usas la perspectiva del interior del coche, aparece la vista del retrovisor. [2] El Mini corre como el viento cuando le haces una puesta a punto. [3] Cae la noche.



[1] Los circuitos combinan motivos geográficos de varios países, desde las calles de San Francisco hasta las ruinas de Grecia. [2] Una cascada preciosa. Escucha el sonido del agua al caer. [3, 4] La opción de repetición te muestra los coches desde diferentes ángulos.

esta versión y la japonesa, que la antecedió hace ocho meses.

En *Ridge Racer* provoca desconcierto la monotonía de colores, sobre todo si comparamos sus fondos con las playas de arena dorada y los mares azules de *RRR*. Aquí el gris es omnipresente de principio a fin. Namco ha combinado varios tipos de terrenos para componer los circuitos y se ha inspirado sobre todo en las curvas y cambios de rasante súbitos, propios de la orografía de una isla mediterránea, así como en las cuestas y «toboganes» de San Francisco. **¿Te acuerdas de *Bullit* el filme policíaco de los setenta donde Steve McQueen subía embalado la cuesta de una colina y al caer al otro lado, el parachoques golpeaba contra el asfalto? Pues cosas parecidas tendrás que hacer en *Rage Racer*.** Y aunque los circuitos quizás te parezcan menos logrados, ofrecen más variedad de elementos, con segmentos que recuerdan a una autopista de cuatro carriles y secciones donde adelantar resulta poco menos que imposible. También incluyen giros muy cerrados, curvas en horquilla, pasos elevados y puentes de un solo carril. Sí, sin duda alguna los circuitos son estupendos.

La sección Grand Prix se convierte en la artífice del éxito del juego. Hay tres circuitos a tu disposición, pero para empezar sólo cuentas con un vulgar «Gnade», un coche con la peor aceleración y velocidad punta de todos los motores disponibles. Al igual que sus hermanos mayores, en *Rage Racer* empiezas en la cola de la parrilla y si consigues una de las tres primeras plazas, ganas varios créditos. El dinero acumulado lo puedes emplear en adquirir vehículos de mayor potencia o en hacer una puesta a punto al tuyo. Sólo si vences en varias carreras podrás ahorrar lo suficiente para llegar a cabo esas modificaciones.

El Grand Prix se compone de cinco categorías, a las que vas accediendo a medida que quedas entre los tres primeros en cada circuito. Cada vez que subes de categoría, los oponentes con inteligencia artifical se vuelven más insolentes y empiezan a zigzaguear y a cruzarse en tu trayectoria para intentar abortar tus maniobras de adelantamiento. Cuando has escalado las dos primeras categorías, tienes que correr en un circuito extra, el ovalado, que te permite vivir una experiencia de velocidad de vértigo, tan intensa que da miedo. Llegados a este punto, ya habrás necesitado hacerte con uno de los coches más rápidos para tener opción a seguir progresando. No cabe duda de que *Rage Racer* es uno de los pocos juegos en que aprender a conducir los coches usando el cambio de marchas manual resulta imprescindible. Y aún hay más...

Después de completar las cinco fases, ganas un circuito Grand Prix extra seguido de cinco categorías más, pero esta vez debes recorrer las pistas en sentido contrario, y tus rivales conducen de forma endiablada. **Como ves, es mucho más que lo que ofrecían los hermanos mayores *Ridge*.** En muchas ocasiones te verás repitiendo circuitos que ya habías superado, simplemente porque necesitas el premio en metálico para mejorar de coche an-



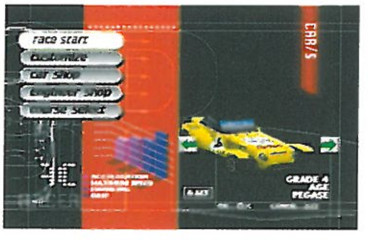




[1] Estás a punto de llegar a la meta. Si eres capaz de tomar la última curva... [2] La perspectiva desde el exterior del coche.



Puesta a punto





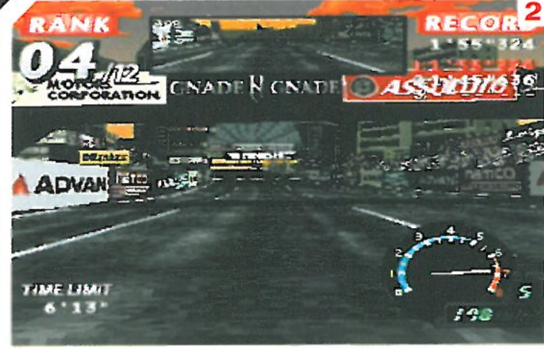




***Rage Racer* no es sólo uno de los pocos juegos en los que has de aprender a conducir con marchas manuales; también te ofrece la posibilidad de remozar y poner a punto tu automóvil, algo esencial si quieres avanzar en las últimas fases.**

Rage Racer







[1] Después de la recta inicial, la carrera transcurre por una calle adoquinada al estilo salmantino y concluye en las montañas. [2] El vulgar «Gnade» es tu primer vehículo. Debes clasificarte varias veces al volante del mismo si quieres ahorrar el dinero suficiente para comprar un nuevo coche. [3] Esta escena recuerda mucho a la persecución de *Bullit*. [4] Para superar el desafío del circuito en el estadio hay que pisar el acelerador a fondo. [5] Cruza los túneles a toda pastilla.

tes de subir de categoría. Namco ha colocado todas las piezas del juego con pulso de relojero. Se puede decir sin ambages que no estamos ante una continuación, sino más bien ante un nuevo juego que se ha apoderado de lo mejor de sus antecesores.



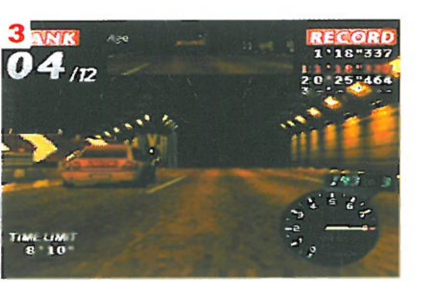
Cada vehículo posee cualidades que lo hacen el más idóneo para determinadas situaciones. **Pon a punto el Mini un par de veces y verás que corre como el viento, con una maniobrabilidad soberbia; pero hazlo correr en el circuito ovalado y acabarás en los peores puestos.** En total hay 10 automóviles y tres más ocultos. Los modelos incluidos son el Renault Cinco Turbo, el Corvette Stingray, una furgoneta y algunos deportivos horribles. Incluso puedes personalizar los vehículos a tu gusto, eligiendo entre una amplia gama de colores. También hay una opción que te permite diseñar tu propio logo para el capó y que puede ser grabar en una tarjeta de memoria.

Una vez más, Namco ha demostrado que no tiene parangón a la hora de producir juegos de carreras arcade de gran emoción e intensidad. El elemento «recoger y jugar» del *Ridge Racer* original se mantiene, sólo que ahora el aliciente de tener que subir de categorías y conseguir coches cada vez más rápidos le ha añadido longevidad. Y también tienes que aprender a conducir usando el cambio de marchas manual en las secciones más duras, sobre todo en los últimos circuitos ovalados, donde la velocidad es clave. *Rage Racer* es un auténtico bombazo por el que merece la pena saquear el joyero de tu tía rica.

Se puede decir sin ambages que no estamos ante una continuación sino más bien ante un nuevo juego que se ha apoderado de lo mejor de sus antecesores







[1] Los coches con mucha potencia se lucen en las cuestas empinadas. Los más pequeños son cazados en las colinas. [2] Encuentra el equilibrio entre potencia y maniobrabilidad. [3] Cuidado con la pendiente descendente seguida de una curva.

Alternativas...

Ridge Racer	9/10
Porsche Challenge	8/10
Ridge Racer Revolution	8/10

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS	Grises, grises 7	ACCIÓN	Fabulosa 9
SONIDO	Melodías y motores 7	PRESENTACIÓN	De moda 8
ADICTIVIDAD	De mucho cuidado 9	ORIGINALIDAD	Normal 6

Podemos afirmar que Namco ha vuelto a presentar el mejor juego de carreras arcade para PlayStation. Una victoria del sentido común. Y del talento.



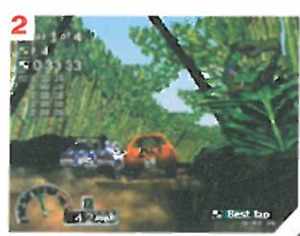
9 sobre 10



Rally Cross

Este programa yanqui tiene muy poco en común con sus rivales en la pista PlayStation. Te presentamos el tipo de rally que cabría esperar si inflarás demasiado los neumáticos de tu vehículo.





Dado que el juego ha llegado desde Sony Computer Entertainment America, más de alguno se preguntará: «¿Qué diablos saben los estadounidenses sobre rallys?» Después de estrujarse los sesos un buen rato, una respuesta saldrá de los labios de los más audaces: nada.



No se trata del tipo de rallys que puedes ver en televisión, con turismos de gran potencia pasando a toda pastilla por el parque Sutton y derrapando graciosamente al tomar curvas en horquilla. Es obvio que los codificadores yanquis han tomado elementos de este deporte de honda raigambre europea y lo han aliñado con la salsa necesaria para adaptarlo al mercado de Estados Unidos. Y así, aunque se trata de un rally que recorre el país de cabo a rabo, se parece más a un híbrido de *Ridge Racer* y *Crash Bandicoot*.

El juego te pone a correr a toda velocidad por varios circuitos, donde tu objetivo es asegurarte una plaza y un buen puñado de puntos. Si consigues quedar el primero, recibes 100 puntos y si llegas cuarto (es decir, último), 25. A continuación, pasas a la siguiente carrera de la temporada. *Rally Cross* empieza en modo Novato, donde compites en tres circuitos, primero en la dirección lógica y luego en sentido contrario, hasta completar seis carreras en total. Y en el caso improbable de que consigas más puntos que los tres coches controlados por ordenador (buenos a rabiar), ganas la temporada y pasas al modo Veterano.



[1] No es la mejor manera de conducir un coche. Los automóviles están diseñados para tener las cuatro ruedas sobre el suelo. [2] Paseando de la mano por el bosque, como Hansel y Gretel. [3] ¡Allá va el convoy! [4] ¡Chaaaff! [Recuadro] Tu posición en la parrilla de salida: el último (je, je).



Para tu pesar, el modo Veterano ofrece un nuevo circuito, el nivel alpino, presidido por el hielo y terriblemente resbaladizo. Además, introduce algunas modificaciones en los tres circuitos, como son la exclusión de atajos, el añadido de desvíos y más etapas con barrizales. Si tu conducción alcanza niveles de excelencia sobrehumana, es posible que llegues al modo Experto, donde tal vez te toparás con un nuevo recorrido. Decimos tal vez, porque *Rally Cross* es difícil hasta tal punto que las probabilidades de que este humilde articulista llegue a ese nivel son las mismas que tiene de ganar la lotería. Y aún quedan dos circuitos más, pero me temo que los secretos que guardan seguirán ignotos hasta el fin de los tiempos.

En mi defensa, tengo que decir que superé todas las variaciones de circuitos en *Ridge Racer* y que ni *Need for*



Aunque no es tan resbaladizo como podría parecer, el nivel helado hace aún más difícil superar los recorridos sinuosos de montaña.

***Rally Cross* es difícil hasta tal punto que las probabilidades de que este humilde articulista llegue al modo Experto son las mismas que tiene de ganar la lotería**









Multi-tap
Compatible

■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	SCEA
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras

¿Con qué coche te quedas?










He aquí una muestra de los innumerables coches de rally disponibles. En este juego, la velocidad no es siempre la cualidad más deseable si a cambio se pierde en maniobrabilidad.



[1] En el circuito alpino tu coche levanta una fina nube de nieve e hielo. O tal vez sólo sea las desagradables emanaciones del tubo de escape. [2] Esta toma aparece cuando tu coche desciende por una enorme pendiente. Imagínate cómo rechinan las ruedas al frenar poco después. [Recuadro] Otro coche.

Speed, ni *Porsche Challenge* ni *Wipeout* me inspiraron ningún temor. Pero, ¡caramba!, sólo Dios sabe lo frustrante que me ha resultado *Rally Cross*.

Lejos de la diversión que producen los circuitos planos con derrapes continuos de *Ridge* (sin duda, el juego favorito de este redactor), *Rally Cross* se desarrolla en el tipo de carreteras que encontrarías en las Hébridas o en la Luna.

Hay dunas, pendientes, barrancos y montículos por doquier que te hacen botar como un canguro, mientras intentas desesperadamente mantener las cuatro ruedas pegadas al suelo y no salirte del circuito. Con frecuencia, tomas mal una curva o pisas el freno en el momento equivocado, y el coche vuela por los aires hasta quedar ruedas arriba. Entonces, tienes que apretar uno de los botones inferiores L o R para devolver el vehículo a su posición normal, perdiendo segundos vitales. Y si no haces bien esta operación con suficiente rapidez, más te vale desistir y empezar de nuevo, porque una cosa está clara: nunca alcanzarás a los otros vehículos.

Luego está la conducción de los coches, rígida y engorrosa: te peleas todo el tiempo con el joypad para que el coche se avenga a tomar las curvas y, en cuanto lo hace, tienes que mover el mando al lado contrario para evitar chocar contra el otro lateral de la carretera.



Durante las primeras carreras, tu coche circula sin control. Das tumbos por toda la carretera y chocas muchas veces contra el bordillo y, claro, los dientes te rechinan de pura rabia. El resultado final es que el pulgar te queda hecho una pena.

Necesité dos noches enteras de práctica para salir del nivel para principiantes, y eso que uno cuenta con años de experiencia en el género y una buena reserva de artimañas. Por ejemplo, y ojo al dato, las características físicas del coche son ligeramente diferentes cuando usas la perspectiva desde la cabina. Eso significa que puedes tomar las curvas con más suavidad. Ese mismo ángulo también te permite abrirte paso entre el grueso de los corredores con mejores resultados, pues el ordenador no está muy seguro de dónde se encuentran los bordes del vehículo. Por el contrario, si usas una de las perspectivas exteriores, tienes serios problemas para pasar por entre los rivales.

Con una falta de pragmatismo exasperante, SCEA ha decidido que *Rally Cross* dependa por completo de la tarjeta de memoria. Si no tienes una, no puedes guardar tus tiempos récord. Y lo que es peor, tampoco puedes grabar tu posición final en la temporada, de modo que pierdes la categoría Veterano o Experto en el supuesto de que la hubieras alcanzado. Sinceramente, ¿tanto habría costado incluir un acceso con contraseña a los niveles superiores? No todo el mundo se puede permitir una tarjeta de memoria.

Si estás harto de que los coches dirigidos por el ordenador te humillen, ¿por qué no organizas un cara a cara con un amiguete, usando la opción de pantalla dividida? También tienes el modo de cuatro jugadores, ideal para las juergas de

La opción multijugador con pantalla única se mueve a trompicones, pero sigue siendo uno de los mejores usos que ofrece el multi-tap de Sony

Boca arriba





En *Rally Cross*, los coches rebotan mucho, y de vez cuando eso provoca que más de un vehículo acabe volcando. Si te ocurriera, presiona los botones superiores R o L del joypad para hacer que el coche recupere poco a poco su posición normal. Por desgracia, esta operación se hace interminable y comporta que todos los demás automóviles te dejen atrás.



Rally Cross

Cuatro jugadores






Si has visto en acción el modo de cuatro jugadores de *Mario Kart*, de Nintendo, y te lamentabas de que la PlayStation no la incluyera, ya no hay razón para sollozar. *Rally Cross* ofrece un estupendo modo de carrera para cuatro jugadores con la pantalla dividida en cuatro cuartos. Los movimientos no son muy fluidos, pero lo importante es que funciona, ¿no?

los viernes por la noche. SCEA merece ser elogiada por fomentar la opción multijugador con pantalla única; aunque se mueve a trompicones, sigue siendo uno de los mejores usos que ofrece el multi-tap de Sony.

Hay diferentes tipos de carreras, así que puedes practicar con un recorrido (sólo los que te has ganado el derecho a correr), **jugar en modo «head-on» (corres en sentido contrario con un único rival) o bien probar el modo suicida, donde compites en contradirección junto con otros tres oponentes.**

Es una pena, pero el valor de los distintos modos de carrera no reside sino en su novedad, y la modalidad de dos jugadores no te permite jugar contra los coches dirigidos por ordenador. El resultado es que cada carrera es un poco menos emocionante que la anterior. Moraleja: tienes que comprarte una tarjeta de memoria y un multi-tap.

Hacer la valoración de *Rally Cross* es bastante complicado: al final de una primera y enloquecedora sesión, este redactor odiaba esta maldita pieza de software con todo su ser. Sin embargo, con el paso del tiempo, fue posible domar un poco a la fiera y ahora, bueno, es bastante divertida. Los gráficos son excepcionales —si bien son un poco caricaturescos— y el juego, en su conjunto, un gran desafío. Nuestra única reserva es que nos tememos que mucha gente tal vez se compre el juego sólo por su aspecto, ignorando la dificultad que entraña. De hecho, el primer circuito es terrorífico y te cuesta un sangre, sudor y lágrimas ascender en los puestos de clasificación. *Rally Cross* está por encima de la media, pero no saca partido de su potencial. Con un poco más de esmero y unas cuantas opciones para modificar algunos elementos del juego, podría haber sido un verdadero clásico.

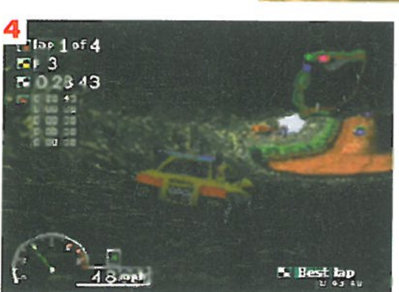
race standings		
1st		3'34"70
2nd		3'54"80
3rd		5'07"06
4th		6'08"70

Alternativas...

V-Rally	9/10
Wipeout 2097	9/10
Ridge Racer Revolution	8/10
Porsche Challenge	8/10
Motor Toon GP2	8/10
Need For Speed 2	5/10

1


2

4

3


[1] Acción en pantalla dividida para dos jugadores. [2] Modalidad «Suicidio». Conduces en contradirección. [3] Frondosas y ondulantes palmeras. [4] Los túneles son como las varitas de los magos: luz en los extremos y oscuridad en el medio.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Casi como dibujos animados **8**	ACCIÓN	Conducción frustrante **6**
SONIDO	Horrible hilo musical **5**	PRESENTACIÓN	Sin códigos de paso **7**
ADICTIVIDAD	Circuitos multijugador **7**	ORIGINALIDAD	Rastros **5**

Casi brillante, pero estropeado por su exagerada dificultad y algunos defectos puntuales. Un desafío titánico. Quizás demasiado.



7 sobre 10

EDITOR	Virgin Interactive	FABRICANTE	Radical Entertainment
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Persecución por laberintos









[1] Captura la señal roja y conseguirás más poder. [2] Acción en la pantalla dividida para dos jugadores. [3] Esa cosa marrón oscuro que hay debajo de la X roja es tu adversario. [4] El planeta de hielo. Muy resbaladizo. [5] A final de cada nivel se hace el recuento de las bonificaciones acopiadas.

Grid Run

Si eliminamos la salsa 3-D que han echado en este juego basado en laberintos y escondites, el resultado es un plato recalentado e insípido.

Otro título acaba de aterrizar en la mesa de *PSM* con una presentación impecable y un estuche de lujo. Mal presagio. La intuición tampoco nos ha fallado esta vez. *Grid Run* es uno más del montón de juegos cuya contribución al prestigio de la PlayStation es más que dudosa. Lo que tenemos ante nosotros es una amalgama en 3-D de *Pac Man*, un juego de persecución y escondite, y el programa para dos jugadores basado en «capturar la bandera» titulado *Return Fire*. Aquí te enfrentas con un rival (ordenador o humano) en una especie de laberinto donde el primer jugador que consigue agarrar seis banderas es el ganador. Al iniciarse el nivel, se desata una carrera para tocar la primera bandera blanca; si lo logras, le das el color que hayas elegido; si no, tienes que perseguir a tu rival hasta tocarle. Luego debes asignar un código de color a las banderas, incluidas las que tu oponente ya haya reclamado como suyas.

Se pueden obtener bonificaciones y lanzar hechizos sobre el enemigo, pero se trata básicamente de un juego de persecución táctica aderezada con elementos de alta tecnología, o al menos eso argumentan los codificadores, Radical Entertainment (lo sentimos, chicos, pero esto, de radical, tiene menos que el refresco).

A cada grupo de tres niveles le corresponde un tema. Así, en la modalidad de un jugador, te encuentras con Krosh en el planeta árido de Solaria, Krayken en los niveles marinos de Aquar IV y —sorpresa, sorpresa—



Kolo en un planeta helado y resbaladizo llamado Galacia. Tus adversarios extraterrestres poseen diferentes características: uno puede ser lento pero astuto, otro rápido pero lerdo.

En la modalidad de pantalla dividida para dos jugadores, sólo tienes que seleccionar el planeta que más te guste (algunos son más divertidos que otros de superar).

Una vez hayas completado todos los niveles de un planeta, tienes que moverte rápido por un nivel de bonificaciones para abastecer tu arsenal: más velocidad, misiles, teletransportes, minas, etc. Luego recibes en recompensa un código de paso, o también puedes guardar los datos en tu tarjeta de memoria.

Hay que reconocer que sería un error descartar *Grid Run* por su diseño simplista y jugabilidad básica. También ofrece momentos de mucha tensión, sobre todo cuando el ordenador —es preferible el jugador humano— enfila derechito contra tu desesperado personaje, que no para de agitar brazos y piernas.

Y la verdad es que los 59 niveles más la opción de competición mano a mano, son suficientes para proporcionarte varias veladas de diversión sin pretensiones. Pero, no nos engañemos, nadie se compra una PlayStation para jugar con títulos como éste.

La acción es terriblemente elemental —los hechizos y las bonificaciones no son más que simples condimentos para una ensalada de jugabilidad desabrida— y cada vez que superas un nivel, te queda la sensación de que ha sido más una casualidad que el resultado del ejercicio del intelecto. Sinceramente, *Grid Run* bien podía haberse creado para la Amiga. Si dejamos de lado los gráficos 3-D, casi podríamos hablar de un juego de formato C64. Cuando puedes comprar juegos como *Ridge Racer* o *Tekken* por 3.990 pesetas, no sería honesto aconsejarte que pagaras 7.990 por un juego como *Grid Run*.







[1] Horas de diversión jugando a «corre que te pillo» con un amigo. [2] La bandera roja está en su poder. Ve a por él y vuélvela de color azul.

Alternativas

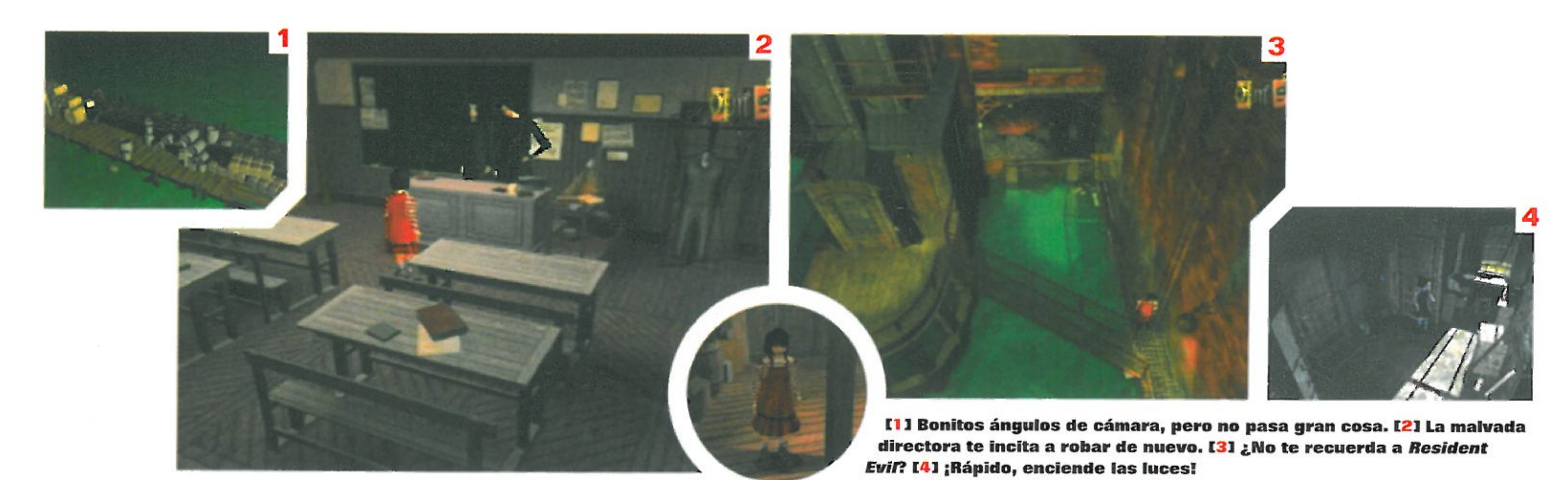
Return Fire	7/10
Pac-Man – Namco Vol 1	7/10
Blast Chamber	7/10
Cyber Sled	4/10

VEREDICTO

GRÁFICOS	Laberintos 3-D 5	ACCIÓN	¿Jugando al escondite? 4
SONIDO	Hilo musical aburrido 4	PRESENTACIÓN	Pocas acciones 5
ADICTIVIDAD	Abundancia de niveles 5	ORIGINALIDAD	Ninguna 2

Un juego ordinario, del montón, más visto que *Casablanca*, basado en la persecución por laberintos. Ni muy bueno, ni muy malo, pero condenado al olvido.

4 sobre 10



[1] Bonitos ángulos de cámara, pero no pasa gran cosa. [2] La malvada directora te incita a robar de nuevo. [3] ¿No te recuerda a *Resident Evil*? [4] ¡Rápido, enciende las luces!

La ciudad de los niños perdidos

La división francesa de Psygnosis ha hecho jugable la película de Jeunet & Caro, Sony ha traducido al castellano el programa resultante y Víctor Dasilva se ha zampado de un bocado el fruto de tanto esfuerzo.

La ciudad de los niños perdidos es una aventura gráfica en 3-D que llega dispuesta a hacer sombra a los dos grandes representantes del género hasta el momento: *Discworld* (de la propia Psygnosis) y *Broken Sword*. Si *Discworld* destacaba por su extraordinario sentido del humor y *Broken Sword* por su intrigante trama, *La ciudad de los niños perdidos* lo hace, sin lugar a dudas, por sus impresionantes gráficos. En efecto, este programa convierte la PlayStation en una autentica máquina del tiempo que te lleva a una ciudad portuaria de la segunda mitad del siglo XIX. De acuerdo con la trama, el pánico se extiende entre la población cuando los niños empiezan a desaparecer. Los cíclopes, seres casi ciegos y que aborrecen el ruido, se han empeñado en raptarlos a todos. Una de las víctimas de los monstruos es el pequeño One. Tú adoptas el papel de Miette, una niña a la que «las siamesas», sus malvadas profesoras del orfanato, obligan a robar, so pena de encierro en un sótano si no lo hace. Un día, Miette conoce a One, hermano mayor de Derée, que trabaja como forzudo en un circo, y decide ayudarlo a rescatar a su hermano y a resolver el misterio de los niños perdidos.

Una de las diferencias más importantes entre este título y sus congéneres es que aquí no manejas un cursor, sino que mueves tú mismo a la protagonista. Pero no te confundas: no estás ante un clónico de *Resident Evil* o *Tomb Raider*, sino ante un juego de puzzles. Aquí las habilidades requeridas no atañen al control del personaje sino a la resolución de los problemas que te salen al paso. No obstante, tu responsabilidad sobre los movimientos de Miette no está exenta de inconvenientes, pues debes colocarte en el punto exacto para que aparezca el icono que señala que puedes recoger un objeto. Esta exigencia resulta desesperante en las zonas interactivas de los escenarios, por la ausencia de iconos que te adviertan de esa cualidad. En este sentido, la gran calidad gráfica del juego va en su contra, ya que los objetos están demasiado camuflados. No te extrañe si el obstáculo más difícil de superar consiste en encontrar un objeto en el suelo —junto a ese punto por el que has pasado mil veces—, y no tanto en descubrir dónde utilizarlo. En cualquier caso, la naturaleza 3-D de *La ciudad de los niños perdidos* te permite cambiar de pers-

The City of Lost Children





[1] Hay secciones de video animado a lo largo del juego que introducen elementos de la trama. [2] ¡Maldición! Nos ha descubierto el vigilante nocturno.

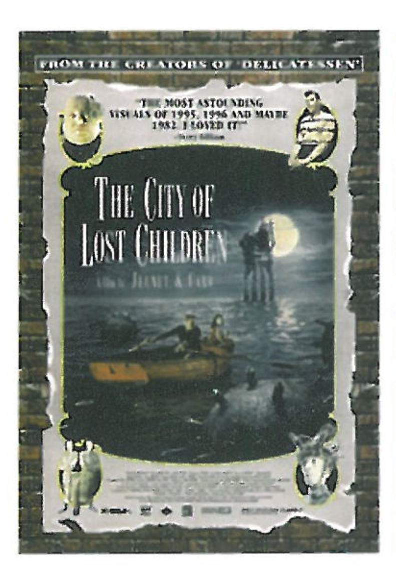
Alternativas...

Broken Sword	9/10
Discworld	7/10



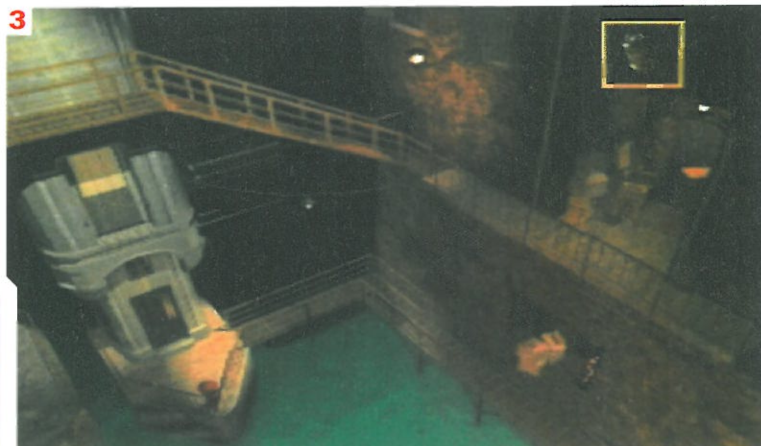


EDITOR	Sony	FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Francia
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Aventura gráfica









[1] No saludes a desconocidos. Luego se autoinvitan a cenar en tu casa. [2] Debes actuar con mucha cautela. [3] Una vista algo tenebrosa, ¿no crees?. Paséate con un crucifijo por si acaso.

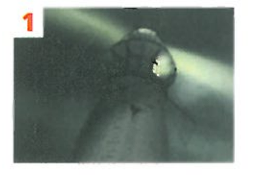
pectiva en muchos lugares, si bien, como es lógico, nunca en tiempo real.

El juego se basa en lo de siempre: recoge este objeto aquí para utilizarlo mas allá y consigue la llave que da acceso al cuarto que guarda la herramienta que necesitabas al principio. Sin embargo, no es tan lineal como pudiera parecer, y aunque tiendas a seguir siempre el mismo camino, hay pequeñas bifurcaciones que te podrían ocasionar algún quebradero de cabeza... En determinados puntos incluso podemos acabar encerrados en el sótano con la pantalla de *game over* por testigo.

Desde un punto de vista técnico, a los desarrolladores no se les pueden hacer muchos reproches. El parecido de los personajes del juego con los actores de la película es a menudo impresionante. Los escenarios te cautivarán desde el primer momento (si has visto la versión cinematográfica, podrás comprobar la fidelidad a los originales). Presta atención a los juegos de luces: son fantásticos. El placer de pasear por la ciudad virtual creada por el equipo de Psygnosis casi justifica la compra del programa. Además, la música se adecua al ambiente y al discurrir de la acción como pocas veces has visto. Muchas películas deberían tomar nota. Los efectos de sonido también están muy bien conseguidos (atento al ruido de las olas, pisadas, goteos...), pero lo mejor de todo es que tanto textos como voces están en perfecto castellano, algo que siempre es de agradecer en este tipo de juegos. En este sentido, Sony España se está portando de forma ejemplar con los usuarios de la consola gris. La próxima traducción de *Final Fantasy VII* es la mejor prueba de ello.

No obstante, las virtudes señaladas no nos hacen olvidar el principal defecto del juego: da la sensación de que se ha quedado a medio hacer; parece como si le hubiesen dedicado mucho tiempo a los gráficos y poco al resto. Para empezar, no han sabido sacarle partido a la sugerente historia que te contábamos al principio. Si en *Broken Sword* muchos se quejaban del exceso de diálogos, aquí pasa todo lo contrario: la historia se ha reducido a su mínima expresión. Por otro lado, y eso es mucho mas grave, el juego es cortísimo. De acuerdo, tiene una calidad técnica sorprendente, pero no debemos olvidar que estamos ante un género de juegos que pierden su atractivo tan pronto los acabas. Para que te hagas una idea de su longitud, basta decir que completar el juego de un tirón lleva menos de una hora (y eso sin descontar los tiempos de carga ni las escenas de vídeo). Todo apunta a que los desarrolladores han optado por incluir algunos rompecabezas absurdos y ocultar la mayoría de los objetos en un intento desesperado por impedir que te acabes *La Ciudad* demasiado pronto. Por desgracia, esta solución podría acabar con tu paciencia, conduciéndote a abandonar el juego antes de lo debido.

Es una pena darle una puntuación de 6 a un juego como éste. Seguro que con un par de meses más de trabajo, *La ciudad de los niños perdidos* habría sido una obra de arte, sentando un precedente tanto en el mundo de las aventuras como en el de las conversiones de películas a videojuegos. Sin embargo, el balance final es que su calidad técnica no eclipsa la diversión que proporcionan *Broken Sword* o *Discworld*. Juega primero a éstos dos y, si los acabas, ensaya con *La ciudad...* o espera un poco a *Discworld 2*.



[1] La alarma se ha disparado. ¡Rápido!, es hora de poner los pies en polvorosa. [2] No es muy inteligente dejar un rastro de miguitas de pan en vuestra huida. Esto no es Hansel y Gretel. [3] La ambientación del juego es bastante similar a los escenarios que nos presentan en la película de Jeunet & Caro.





VEREDICTO



GRÁFICOS	Soberbios 9	ACCIÓN	¿Es una aventura? 1
SONIDO	De película 7	PRESENTACIÓN	Buenos *renders* 7
ADICTIVIDAD	Mientras no lo acabes 6	ORIGINALIDAD	No la derrocha 5

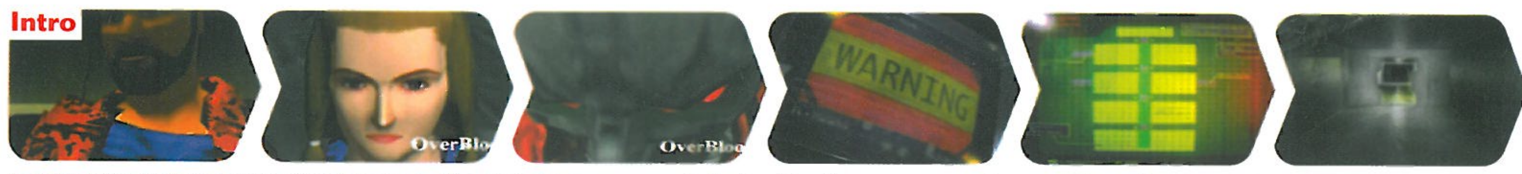
***La ciudad de los niños perdidos* es un juego para aventureros que quieran alegrarse la vista sin perder el resuello charlando o haciendo acrobacias.**

6 sobre 10





Intro



Las imágenes espectaculares y la música terrorífica de la primera secuencia de *OverBlood* no se corresponden con el juego. Por desgracia, en esta tenebrosa escena

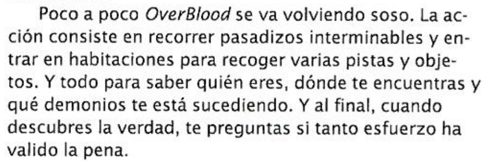
OverBlood

Con tal despliegue de personajes, una música tan tétrica e imágenes animadas magníficas, *OverBlood* parece haberse dejado la piel en la presentación y, claro, ha llegado jadeando a su pulso con *Resident Evil.*

[1] La cámara de hibernación donde te despiertas. No tienes ni idea de lo que estás haciendo allí. Lamentable. [2] Un perspectiva desde lo alto. [3] No olvides tu abrigo, pequeño. [4] Nuestro héroe hibernado. ¡Quinto levanta...! [Círculo] Pipo, tu fiel perro robot.









La primera impresión que da *OverBlood* es de fuerza y tensión. Las asombrosas imágenes introductorias, junto con una música tenebrosa y unos créditos de película, dan paso a una primera escena que plantea un problema de difícil resolución: **cuando te despiertas en una cámara de hibernación, te encuentras en una habitación oscura y helada. Sufres amnesia y estás a punto de morir congelado**. Entonces emprendes la búsqueda desesperada de una salida al exterior o de la llave de la calefacción. La cosa promete...

Por desgracia, el suspense del juego empieza y termina en esta presentación. Después de sobrevivir a los peligros de la estancia helada (una cuestión que no debería tomarte demasiado tiempo), puedes empezar a inspeccionar. A medida que te adentras en el juego no puedes evitar que te embargue un cierto sentimiento de decepción.

Para empezar no vas a encontrar ningún monstruo. Vale, hay quien tiene suficiente con ocuparse en fruslerías como abrir y cerrar cajas, puertas e interruptores, y resolver algún que otro problemilla. Pero también están los que no disfrutan si no tienen un buen lanzagranadas en las manos y un monstruo aterrador ante sus narices. Si te identificas con los segundos, tienes que saber que en esta aventura no vas a toparte con ninguna criatura feroz y que tu arma no será otra que un estilete láser de escasa espectacularidad.

Poco a poco *OverBlood* se va volviendo soso. La acción consiste en recorrer pasadizos interminables y entrar en habitaciones para recoger varias pistas y objetos. Y todo para saber quién eres, dónde te encuentras y qué demonios te está sucediendo. Y al final, cuando descubres la verdad, te preguntas si tanto esfuerzo ha valido la pena.

La aventura no se desarrolla de forma lineal. Además, algunas de las pistas están tan bien escondidas y

La acción en *OverBlood* consiste en recorrer pasadizos interminables y entrar en habitaciones para recoger pistas. Y todo para saber quién eres y dónde te encuentras...



VEREDICTO

GRÁFICOS	Bastante buenos 7	ACCIÓN	Aburrida 5
SONIDO	Lo bastante aterrador 6	PRESENTACIÓN	Excelente 8
ADICTIVIDAD	Dos semanas cautivo 5	ORIGINALIDAD	Ni por asomo 4

Las excelentes secuencias de animación son los logros más destacados de esta mediocre aventura. A pesar de ello, los fans del género lo disfrutarán.



■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE:	Riverhillsoft Inc
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventuras en 3-D



inicial es donde empieza y termina todo el suspense del juego.



los secretos para superar los obstáculos son tan rebuscados que las horas que tienes que emplear recorriendo los inacabables pasadizos pueden convertirse en días, a menos que te hayan soplado un par de pistas.

Los gráficos no son nada del otro mundo si los comparamos con lo que estamos acostumbrados a ver, pero las secuencias animadas que se activan cuando tropiezas con alguna pista o accedes a un terminal de ordenador, son excelentes. Además, abundan. Por ejemplo, en una de estas secuencias, que se exhibe casi al principio, te encuentras a un robot al que debes activar. **Se trata de Pipo. Ladra un poco y se pasea a tu alrededor, como si fuese un perrito y, de hecho, durante el juego se comporta como tal.** Pipo es tu ayudante y compinche. Sólo con tocar un botón podrás controlarlo y utilizarlo para superar las situaciones más peliagudas. Es un recurso apañadísimo, pero no debes echar mano de él indiscriminadamente...

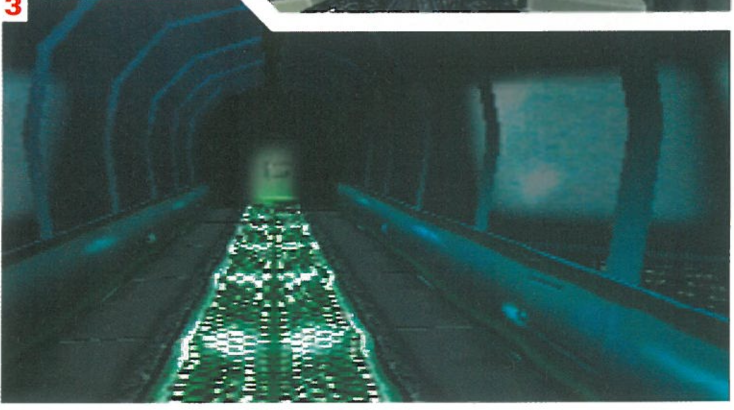
Los movimientos son adecuados para lo que exige el juego. Puedes andar, dar saltos, recoger cosas y cambiar los ángulos de visión. Pero olvídate de las proezas atléticas de Lara Croft, Cualquier intento de voltereta y salto mortal será en vano.

Y he aquí el problema. En efecto, ni eres Lara Croft —en *OverBlood* llevas barba— ni esto es *Tomb Raider* (una comparación odiosa, pero inevitable). Tampoco es *Doom*, puesto que aquí faltan blancos a los que disparar, ni *Resident Evil*, ya que lo demoníaco escasea. En resumen, que no se encuentra ni a la derecha ni a la izquierda, sino en algún punto entre ambos.

Alternativas...

Tomb Raider	10/10
Resident Evil	9/10
Final Doom	9/10
Fade To Black	8/10





[1] Como es natural, tienes que volar el reactor. [2] Basta con tocar un botón para controlar a Pipo. Aquí lo tienes, en plena acción. [3] Uno de los innumerables pasadizos.

MI PLAYSTATION Y YO

En esta sección, los famosos nos cuentan cuáles son sus obsesiones a la hora de jugar. Este mes, le toca el turno a 3D, componente del grupo Massive Attack. El músico nos explica por qué *Need for Speed* es mejor que *F1* y recuerda con cariño *Sensible Soccer.*

Formada a finales de los años ochenta, Massive Attack se ha convertido en una de las bandas emblemáticas de los noventa gracias al enorme éxito que han tenido sus dos álbumes de música *dance*, *Blue Lines* y *Protection*. En la concesión de los premios BRIT (los *Grammies* británicos) de 1996, consiguieron el galardón a la Mejor Actuación de Baile. Nos ha alegrado mucho saber que el cantante y compositor de Massive Attack, casualmente apodado «3D», es un gran aficionado a la PlayStation.

Le hemos telefoneado al estudio de música de Bristol donde el grupo está grabando su último álbum, de estilo *dub punk*. No, nosotros tampoco sabemos qué es eso.

***PSM*: ¡Hola! ¿podría hablar con 3D por favor?**
3D: Yo mismo.

***PSM*: ¡Ah, hola! Te llamo de *PlayStation Magazine*. ¿Podemos charlar unos minutos?**
3D: Claro que sí.

***PSM*: Así que tienes una PlaySation, ¿verdad?**
3D: Verdad. Tengo una PlaySation.

***PSM*: ¿Qué juegos tienes?**
3D: Bueno, los juegos que he acabado son: *Alien Trilogy* (aunque, lo cierto es que no lo conseguí hasta que me hice con un truco). Ahora voy por el último nivel de *Tomb Raider* (no conozco otro juego que sea tan gratificante). Todos sus gráficos son increíbles, pero también me encanta su fabulosa curva de aprendizaje. Ya sabes, al principio te cuesta un poco entrar en el juego, pero la fase de entrenamiento en casa de Lara es simplemente maravillosa. ¿Qué más, qué mas? Ah, sí, también está *Need for Speed*. ¿No es una gozada? A ver, déjame pensar. Bueno, sí, tengo todos los juegos de fútbol pero no hay ninguno que me guste demasiado. Me gusta bastante *Actua Soccer*, pero no me hace gracia que en el gol tengas que apuntar con la flecha. No es instintivo.

***PSM:* Sí, sí, te entendemos a la perfección.**
3D: En realidad, os voy a contar un secreto: no me he deshecho de mi Amiga para poder jugar a *Kick Off 2*. También me gusta *Sensible Soccer*, pero *Kick Off* es el mejor. Me encanta el sistema de parar el balón. Puedes mantener apretado el botón y soltarlo para pasar. ¡Genial!

***PSM:* Entonces, ¿podemos decir que *Kick Off 2* es tu videojuego favorito?**
3D: Sí, supongo que sí. Cada equis meses me reúno con varios amigos y pasamos toda la noche jugando con él. Nos montamos nuestro propio torneo y no hay Dios que pegue ojo. Es una de esas noches que te deja hecho polvo. Tenía *FIFA '96* y, aunque creo que estaba bastante bien, los pases se hacían eternos. Y *FIFA '97* me pareció una birria. No me enganchó para nada.

***PSM:* Así que *FIFA* te decepcionó**
3D: De *FIFA '97* me decepcionaron sus gráficos, que apenas eran mejores que los de la versión anterior. Pero los movimientos especiales y todas esas cosas tampoco eran buenos. Con *Kick Off* y *Sensible* llegas adonde quieras en un abrir y cerrar de ojos, casi sin darte cuenta, y una vez has aprendido el sistema, tú eres quien controla la situación.

***PSM:* ¿Cuál fue el primer videojuego que probaste?**
3D: Bueno, Amiga fue la primera consola que me interesó y con ella jugué a *Elite*, *Sim City* y *Kick Off*.

Luego está aquel juego en el que empiezas siendo un insecto que va de un lado para otro devorando cosas. Se llama *Evolution*. Al final acabas transformándote en un ser humano. ¿Lo recuerdas?

***PSM:* (Después de tirarse un farol). ¡Oh, sí! Un juego estupendo.**
3D: Y había un juego parecido a *Tomb Raider*. ¿Cómo se llamaba? *¿Total Eclipse?* Fue de los primeros. Estaba lleno de polígonos suaves. Sin nada de textura de mapas, pero interesante.

***PSM:* ¿Y ahora que juego te tiene enganchado?**
3D: Estoy llegando al final de *Tomb Raider*, pero he reducido un poco porque me da pena que se termine. Lo bueno que tiene *Tomb Raider* es que sólo con mirar te lo pasas bien. No estás obligado a jugar para disfrutarlo, puedes mirar a alguien cómo juega.

***PSM:* ¿Cuando juegas lo haces tú solo o con tus compañeros?**
3D: Suelo jugar con mis compañeros. Salimos de marcha y casi siempre nos dan las 2 de la madrugada al volver de alguna discoteca. Es entonces cuando nos enchufamos a la PlayStation.

***PSM:* ¿Cuál es el último juego que has comprado?**
3D: He comprado *Victory Boxing*, pero no me ha acaba de convencer. Es demasiado complicado. La verdad es que no tengo paciencia, me gusta ir directo a la acción. A ver, he comprado *Wipeout 2097*... ¡ah! y *F1*, que por cierto me aburrió enseguida. No está mal, pero *Wipeout 2097* es una pasada. También tengo *Tekken 2* y no me parece nada del otro jueves.
Me compré *Tobal No. 1*, pero tampoco creo que sea muy interesante.

***PSM:* Y para acabar, ¿nos puedes decir en qué estás trabajando ahora?**
3D: Ahora estoy en el estudio preparando el nuevo álbum. Va a ser de *dub punk*. Estáte al loro para cuando salga.

**PSM: Así lo haremos.
Hasta la vista.**
3D: *Ciao*.



GUÍA «3D» DE LOS JUEGOS BUENOS Y MALOS

BUENOS	MALOS
Kick Off 2	*FIFA '97*
Tomb Raider	*Victory Boxing*
Tekken 2	*F1*
Need For Speed	*Actua Soccer*
Alien Trilogy	
Wipeout 2097	



Adictos a la PlayStation, Massive Attack (izquierda-derecha): Daddy G, 3D, y Mushroom.

PlayStation Power

La industria de la PlayStation se ha convertido en apenas dos años en un poderoso gigante. Son muchas las figuras clave que han hecho posible ese crecimiento. En las seis páginas siguientes te descubrimos las 50 personas, empresas y personajes de ficción que más brillan en el firmamento de la consola gris. Ellos son los que mueven las fichas del tablero PlayStation.

Ken Kutaragi

(Sony)

No cabe la menor duda de que si hay alguien que merece el título de Señor de la PlayStation, éste es Ken Kutaragi. Después de todo, es el padre del invento. En 1970 empezó a trabajar para Sony participando en el desarrollo del «System G», una herramienta de efectos especiales 3-D en tiempo real orientada a la industria de las comunicaciones. A raíz de ese proyecto nació su interés por la manipulación de gráficos, y como se pasaba horas jugando a *Space Invaders* en los salones recreativos, le picó la curiosidad por los videojuegos. Veinte años más tarde consiguió fusionar su *hobby* y su trabajo en PlayStation.



Terry Tokunaka

Presidente, Sony Computer Entertainment

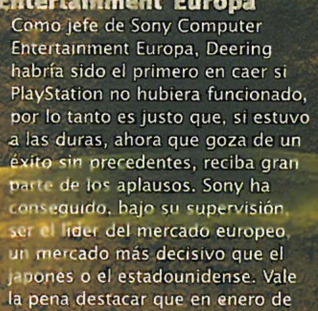
Tokunaka es el presidente del Sony Computer Entertainment en Japón.



Fue el cerebro del lanzamiento inicial de PlayStation el 3 de diciembre de 1994. En esa época la industria nipona de videojuegos dependía de Nintendo de tal manera que diseñadores y empresarios eran reticentes a respaldar a un rival. La hazaña de Tokunaka fue presentar un producto, un precio y una campaña de márketing que hicieron que la PlayStation fuera imposible de ignorar. Contra todo pronóstico, se ha convertido en la consola que más se vende en Japón, y ese triunfo ha sido sin duda la clave del éxito mundial de que goza en estos momentos.

Chris Deering

Presidente, Sony Computer Entertainment Europa



Como jefe de Sony Computer Entertainment Europa, Deering habría sido el primero en caer si PlayStation no hubiera funcionado, por lo tanto es justo que, si estuvo a las duras, ahora que goza de un éxito sin precedentes, reciba gran parte de los aplausos. Sony ha conseguido, bajo su supervisión, ser el líder del mercado europeo, un mercado más decisivo que el japonés o el estadounidense. Vale la pena destacar que en enero de

on

este año se habían vendido dos millones de máquinas en Europa, mientras que las previsiones para las mismas fechas en 1998 elevan esa cifra a cinco millones.

Juan Montes

Director general de Desarrollo de Software, SCE Europa

Montes se encarga de todo el desarrollo de programas de PlayStation en Europa. Esto implica un trato regular con otras compañías editoras, pero sobre todo el control de los proyectos internos de SCEE. Tal vez el mejor hasta la fecha ha sido *NBA '97*, seguido de *Porsche Challenge* y de un juego de fuera borda llamado *Rapid Racer*.

Phil Harrison

Ex director de Comunicaciones, SCE Europa. Ahora es vicepresidente R&D, SCE América

Harrison fue el primer trabajador de SCE en 1992, tres años antes del lanzamiento de PlayStation. Hasta el momento de su marcha a Estados Unidos, fue el predicador de la consola con la voz más firme y persuasiva. En la época anterior al lanzamiento, llevó a cabo con éxito la búsqueda del respaldo de diseñadores y editores europeos.

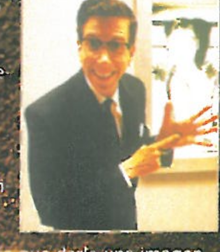
Olaf Olafsson

(ex Sony) Presidente de Erstwhile, Sony Interactive Entertainment, Nueva York

Olafsson ocupaba el puesto de mayor responsabilidad fuera de Japón; servía de enlace entre el proyecto PlayStation y Sony Corporation. Esto quiere decir que llevaba la voz cantante en las decisiones y los temas más importantes. Estableció SCE América, supervisó el lanzamiento europeo y americano, y por si fuera poco, estuvo detrás de la adquisición de Psygnosis.

Simon Palmer

Agencia de publicidad Sony



Sus excelentes trabajos para Nike fueron la razón primera de su fichaje por Sony. Su objetivo no solo era vender PlayStation además tenía que darle una imagen de moda. No acabó de acertar en su primer esfuerzo televisivo, pero las últimas campañas publicitarias —para la gama Platinum y la reducción de precio— han sido bastante brillantes.



Bizarre Creations

Aunque no hiciera nada más, Bizarre Creations ya se habría ganado un lugar en la historia de PlayStation gracias a *F1* (editado por Psygnosis), uno de los juegos más ambiciosos y mejor conseguidos de cuantos han salido al mercado. La compañía está trabajando duro para sacar una continuación que aparecerá en septiembre y que corrige las irregularidades de la primera versión. Fantástico.

Sony DADC

En *PSM* siempre hemos creído que es una gran ventaja que la PlayStation funcione con flamantes CD, en vez de cartuchos carrozas. El quid de la cuestión reside en el coste de fabricación y duplicación de los CD, que está bastante por debajo del coste de producción de los cartuchos. Esto significa que los últimos y mejores juegos PlayStation se pueden vender por unas 7.000 pesetas, mientras que los clásicos de la etiqueta Platinum se venden por 3.990 pesetas. Los títulos más baratos de Nintendo 64 están por encima de las 9.000 pesetas, y los más caros cuestan casi 15.000. DADC es una empresa subsidiaria de Sony que produce los CD para PlayStation (unos 500.000 cada día).

Electronic Arts

Con una facturación anual de 500 millones de dólares, EA es la compañía productora de software de entretenimiento más importante del mundo. A la hora de elegir consola se ha decantado por PlayStation, y en recompensa, nadie, a excepción de Sony, vende tantos juegos de PlayStation como ella. Es la responsable de títulos tan celebrados como *Soviet Strike*, *Andretti Racing*, la saga *FIFA* y —a través de la marca filial Fox Interactive—*Die Hard Trilogy*. Este año tiene planeado sacar nada más y nada menos que 25 programas para PlayStation.

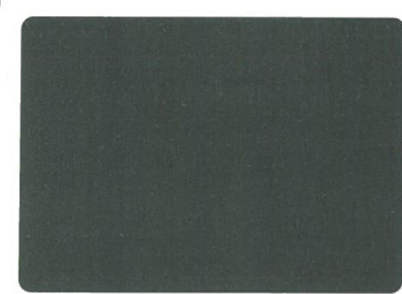
Naughty Dog

Literalmente, «perro travieso». Con ese nombre tan curioso se presenta el equipo de codificadores californianos que está detrás de *Crash Bandicoot*. Se esperaba que Crash fuera el Mario o el Sonic de Sony, una especie de mascota para PlayStation. Aunque en Japón este personaje es tan famoso que necesita guardaespaldas, lo cierto es que en Europa el proyecto no llegó a cuajar. Márketing aparte, se trata de un juego de plataforma con una jugabilidad estupenda, y es uno de los pocos juegos de PlayStation que ha vendido un millón de copias en el mundo entero.



Sony

Aunque salta a la vista, no podemos dejar de señalar la importancia de las dimensiones y la fuerza de la empresa que está detrás de PlayStation. A decir verdad, la clave del éxito no reside en el músculo corporativo que alza PlayStation, sino en la flexibilidad, confianza y perseverancia que Sony ha demostrado en su apuesta por una simple consola. No olvidemos el caso de Matsushita, la empresa de electrónica más grande del mundo: estaba detrás de 3DO y de una consola de 32 bits lanzada a principios de los noventa que se hundió sin dejar rastro. Aunque el tamaño no lo es todo, es cierto que el mero bulto ha desempeñado un papel importante en el éxito de PlayStation. Para que te hagas una idea de lo que hay detrás de esa caja gris que tienes junto al retrato de tu perrita Fururú, basta que sepas que Sony factura anualmente unos 50.000 millones de dólares. Además, esta multinacional da trabajo a unas 60.000 personas y tiene cerca de 1.000 oficinas y sucursales en todo el mundo. Es diez y quince veces más grande que Nintendo y Sega, respectivamente...



Los fundadores de Sony. Akio Morita es el primero por la derecha.

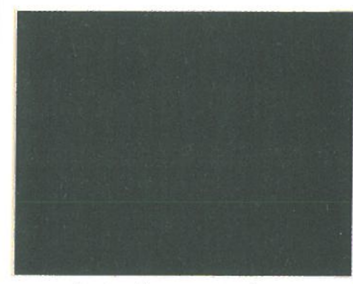
Designers Republic

Es un equipo súper de moda de diseñadores artísticos contratados por Psygnosis para crear los logotipos y carteles que aparecen en *Wipeout* y *Wipeout 2097*. En Gran Bretaña, hicieron el traspaso de la estética *Wipeout* a la parafernalia más diversa: camisetas, cazadoras, bolsas de pinchadiscos... Con esta iniciativa, los accesorios basados en videojuegos dieron un salto cualitativo sin precedentes, poniéndose de moda en las discotecas por méritos propios.



Squaresoft

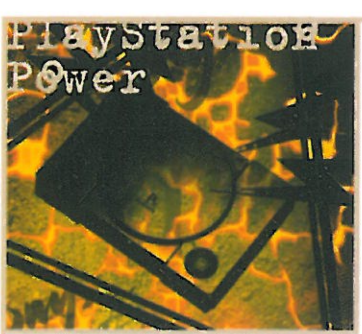
Sí, es verdad que esta gente no ha sacado ningún juego de PlayStation en España, pero sí lo ha hecho en Japón



con un *best-seller* espectacular, y su apoyo a la consola gris va a traer cola. En el pasado Squaresoft era un incondicional del área de Nintendo —de hecho, son los fabricantes que han vendido más juegos para esta compañía— y su serie de rol *Final Fantasy* es la segunda franquicia de juego más importante después de *Mario*. Sin



embargo, a principio del año pasado los editores nipones sorprendieron al mundo con el anuncio de que producirán seis juegos nuevos para la PlayStation de Sony, entre ellos *Final Fantasy VII*. También hicieron público



que interrumpirían cualquier desarrollo para la SuperNintendo y que seguramente no harían nada para la N64. Hace algunos meses, la última versión de la famosa serie *FF* apareció en la fecha programada en Japón sólo para PlayStation. Se vendieron dos millones de copias en los dos primeros días. Las ventas ya han cruzado la barrera de los cinco millones. El juego aparecerá en España este otoño.

PlayStation Magazine

Es sencillamente la revista consagrada a PlayStation más vendida del mundo. Nuestros veredictos tienen tanta influencia en las ventas de un juego que sabemos de una compañía editora que ofreció a uno de nuestros analistas un deportivo y un apartamento en una isla de la Polinesia para que subiera una nota de 7 a 8. Bueno, en realidad, no hubo tal oferta. Pero no sería mala idea, ¡caramba!

Comercio al detalle

En la industria todos reconocen que el éxito o el fracaso de un programa depende de la opinión y la confianza que le merezcan, tanto el producto como su empresa editora, a los propietarios y dependientes de los comercios de venta al detalle. A las tiendas les gusta Sony y les encanta PlayStation. Es la consola con más prestaciones (y la que más vende), tanto en grandes cadenas comerciales como en pequeñas tiendas independientes. En una encuesta que llevó a cabo CTW entre los 100 comercios más importantes del ramo, PlayStation salió ganadora del «Sistema Líder de Hardware» y del «Formato Líder de Software», al tiempo que Sony ganó el título al «Mejor Márketing» y el de «Héroe del Año».

Capcom

Esta célebre compañía editora japonesa es la artífice del sublime festival macabro *Resident Evil*, uno de los mejores juegos jamás editados en PlayStation. Pero no olvidemos que Capcom también ha sacado *Streetfighter Alpha*, *Dark Stalker*, *Star Gladiators*, *Streetfighter Alpha 2* y *Super Puzzle Fighter II Turbo*. En pocas palabras, estamos hablando de una empresa de calidad. En la redacción de *PSM* estamos deseando que salga su *Resident Evil 2*, aunque parece que esto no sucederá hasta 1998.

Revolution

No es lo que se dice una empresa de desarrollo súper poderosa, pero con la publicación de *Broken Sword* —el primer juego realmente de aventuras para PlayStation— Independent Revolution ha demostrado que en el planeta PlayStation hay otras formas de vida, además de *beat 'em ups* y simuladores de deportes.

Westwood

Esta empresa con sede en Las Vegas es clave en el mundo de los PC. Dos de los juegos más importantes que se hayan producido jamás son suyos: *Command & Conquer* y *Red Alert* (se han vendido un millón de copias de cada uno). El primero se convirtió con éxito a PlayStation el año pasado, y al igual que Revolution, ha llamado la atención al poner muy alto el listón en el género de estrategia para este formato.

id

Aunque *Doom* sigue siendo una propiedad codiciada, en 1995, cuando apareció PlayStation, estaba en la línea de fuego: sin lugar a dudas, es el título que ha hecho correr más ríos de tinta, el más buscado y el más aplaudido de los videojuegos. Es difícil exagerar su trascendencia, y es por ello que PlayStation fue la primera consola en tener una versión de este clásico moderno.



Sega

En Europa fue Sega, y no Nintendo, la que con su Mega Drive y *Sonic The Hedghog* rescató los videojuegos de su encasillamiento como entretenimiento para muermos, imagen que se había ido imponiendo desde la muerte del Atari 2600. Sega diseñó consolas sexy y allanó el camino a la nueva generación de consolas, y por eso se le debe guardar un respeto. Desde que a mediados de los noventa se le fue al garete la 16 bits, no es una empresa muy boyante que digamos. Sobran los comentarios sobre el océano que separa las calidades de la Saturn de Sega y la PlayStation de Sony: las cifras de venta lo dicen todo. Las previsiones para Europa son que a finales de año habrán cinco millones de propietarios de una consola gris, mientras que la Saturn no habrá llegado a arañar los dos millones de usuarios. Hablando claro, Sega ha tenido un papel clave en el éxito de Sony, sobre todo cuando decidió tirar la toalla.

Nintendo

Aunque en Europa no tiene la aureola de consola histórica como la máquina de Sega, la SuperNintendo también contribuyó de manera significativa a la resurrección del mercado de consolas a principios de los noventa. Por lo tanto, otra vez concedemos que se merece una mención. La aportación más importante de Nintendo al éxito de PlayStation ha sido su falta de coordinación a la hora de lanzar la N64. El inicio de la comercialización en Europa de esta máquina estaba programado para otoño de 1995, y al final se produjo en marzo de 1997 —un año y medio más tarde— con sólo cuatro juegos disponibles a precios muy superiores a los del software para PlayStation. Nintendo, al dejar la pista libre durante tanto tiempo y luego hacer una aparición tan tímida, ha participado en la consolidación de la PlayStation como la consola número uno del mercado europeo.

Konami

Es uno de los nombres más famosos y veteranos en el mundo de los juegos, aunque últimamente parece que su musa se ha ido de vacaciones y no están muy inspirados. PlayStation ha alargado la vida de estos viejos camaradas y, fruto de esta sociedad, se pueden destacar tres juegos de deportes: *NBA: In the Zone 2*, *International Track & Field* e *International Superstar Soccer Deluxe*, una continuación de *Superstar Soccer*. *ISS Pro* es el mejor juego de balompié que haya llegado a la PlayStation hasta la fecha.



Liam Howlett

Knob Twiddler. The Prodigy

La referencia al joven Liam es más o menos arbitraria. Podríamos haber escogido a cualquier otra estrella para representar a la tira de famosos que han puesto su granito de arena en favor de la PlayStation, sobre todo en los primeros tiempos, ya sea por aparecer fotografiados con la consola, o por sus comentarios en las entrevistas. Por ejemplo, a Damon Albarn, solista de Blur, se le podía ver con regularidad concentrado delante de la TV, mientras que Prince Naseem posó con estilo agresivo portando un joypad en la mano. Todos ellos y muchos más han ayudado a que la PlayStation abandone el gueto de jugadores discretos y anónimos y pase a la corriente de la fama y el *glamour*. A Howlett le felicitamos porque The Prodigy participó en el disco *Wipeout 2097* y porque hizo esperar a la periodista de una revista especializada de música durante una hora y media, mientras jugaba a *Tekken*. A través de sutiles comentarios sobre la capacidad de atracción que tiene la PlayStation, la estableció como un hardware indispensable, incluso para los más catastrofistas entre los escépticos de los videojuegos. En este sentido, Liam es un pionero.

Gremlin

Loaded y *Reloaded* eran divertidos sin más. Si Gremlin se ha asegurado un puesto en el Olimpo ha sido gracias a la magnífica serie de juegos deportivos *Actua Soccer* y *Golf*, que siguen estando entre los mejores de sus géneros en PlayStation. Por cierto, la cotización de Gremlin ha aumentado hace poco con la adquisición de los diseñadores escoceses DMA, responsables de la legendaria serie *Lemmings*.

Quién es quién en la industria de los juegos



Ocean

Su fusión con Infogrames le ha llevado a formar parte del grupo de editores con sede en Europa más poderoso, de ahí que su respaldo a la PlayStation sea de gran importancia. También garantiza su aparición en esta lista el ser la compañía detrás de *Tunnel B1*, *Project X2* y los geniales *Worms*.

Yaroze

Aunque no es una persona ni una empresa, este objeto inanimado desempeña un papel vital en el futuro de la PlayStation. Yaroze es un kit de bajo coste para programar en casa. Sony espera que gracias a él la programación casera conozca otra edad dorada como la de finales de los ochenta (antes de que los ordenadores domésticos como el Amiga sucumbieran ante la llegada de las consolas sin teclado como la SuperNintendo y la Mega Drive). Yaroze permitirá que muchos talentos anónimos exploren su propia creatividad, haciendo posible que produzcan su *Tomb Raider* del siglo XXI.

Codemasters

Los verdaderos veteranos. Se hicieron ricos y famosos gracias a sacar en cantidades industriales juegos baratísimos para micros de 8 bits, como Sinclair Spectrum y Commodore 64. Desde entonces, ocupan un lugar respetado en la industria como editores independientes. Incluso gozaron de un éxito considerable a principios de los noventa con la Mega Drive. Tardaron un año en aplicar su ingenio a la PlayStation, y su primer lanzamiento, *Sampras Extreme Tennis*, no fue nada del otro mundo. En cambio, su segundo título, *Micro Machines V3*, dio en la diana y se ganó un 8/10 en nuestro *PlayTest*. Todavía estamos esperando a que Konami (distribuidora de Codemasters en España) se decida a sacar su siguiente título, *Jonah Lomu Rugby*, en nuestro país. Tal vez se anime con la demo del juego que incluirá nuestro CD del próximo número.



Taito

Empresa japonesa de máquinas tragaperras. Son los responsables de *Space Invaders*, un título que marcó época en la historia de los juegos. A través de su propia división de desarrollo, también han contribuido al prestigio de la PlayStation con *Bust-A-Move*, quizás el juego de puzzles más adictivo nunca habido.

Namco

Al igual que Psygnosis, desde el primer día Namco ha suministrado el mejor soporte de software para PlayStation. **Phil Harrison**, de Sony, describió a *Ridge Racer* como «el motivo por el que creamos la PlayStation». En cualquier colección de juegos que se precie deberían estar presentes *Ridge Racer Revolution* , *Ridge Racer* y *Tekken 2* (uno de los dos juegos que ha obtenido un 10 en *PSM*). Los editores japoneses acaban de renovar su contrato con Sony, y títulos como *Time Crisis*, *Point Blank* y —cuidado con la taquicardia—*Tekken 3*, se lanzarán primero en PlayStation.





Crystal Dynamics

Puede que le hayan hecho sombra, en términos de volumen de facturación, otras ofertas con un respaldo mercadotécnico mucho más poderoso, pero el *Pandemonium* de Crystal Dynamics merece figurar entre los mejores juegos de 1997. Este imaginativo título se constituye, a la par con *Crash Bandicoot*, de Sony, en uno de los mejores ejemplos del género de plataformas en la PlayStation. Aunque parezca irónico, *Legacy of Kain*, un título más pretencioso pero menos logrado, le ha valido a la empresa un número uno en Estados Unidos.

Williams

Es la creadora de la serie *Mortal Kombat* y una de las empresas de máquinas tragaperras con más éxito de los noventa. *MK* también ha conseguido muchas medallas en el ámbito doméstico, sobre todo para la SuperNintendo y la Mega Drive. En PlayStation, ha lanzado *MK3* y *MK Trilogy*, pero en la modalidad *beat 'em up* Namco la ha eclipsado con sus obras maestras *Tekken*. El juego más logrado de Williams hasta el momento ha sido *Final Doom*, seguido de *War Gods*, que pronto llegará a España.

GT Interactive

Aunque hace tres años, muy pocos en la industria europea de juegos habían oído hablar de ella, GT Interactive se ha convertido en una de las cinco casas de software de entretenimiento más importantes del mundo. Su éxito se basa principalmente en los contratos a largo plazo que le otorgan los derechos de publicación de productos de id y de Williams.

Peter Molyneux

Presidente, Bullfrog



En 1995 Electronic Arts compró por 40 millones de dólares esta compañía de desarrollo, seguramente la más famosa y respetada del mundo.

Aunque ha acumulado en su repertorio para PC títulos como *Populus*, *Theme Park* y *Magic Carpet*, tiene mucho que demostrar en PlayStation. Las conversiones de *Magic Carpet* y *Theme Park* y su maravilloso *Syndicate Wars* (véase *PlayTest* en este número) son la primera prueba tangible de sus posibilidades en el territorio PlayStation. De hecho, *Populus* y *Dungeon Keeper* están en el horizonte. A todo esto, por la industria de juegos corre el rumor de que Molyneux va a abandonar Bullfrog para crear un equipo nuevo. Haga lo que haga, Molyneux siempre será un «jugador» importante.

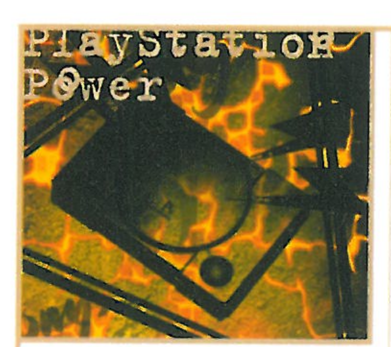
Lara Croft

Reina del mambo y del pollo frito. Lara Croft es la estrella del videojuego más importante de los noventa. Se habla de hacer una serie de dibujos animados para la TV e incluso de rodar una película basada en el personaje. Su ascendente carrera se debe en parte a ser la protagonista de *Tomb Raider*, tal vez el juegos más original que se ha editado en PlayStation. La continuación aparecerá a finales de año.





El prodigio de la PlayStation: Lara Croft.



LucasArts

Henos aquí ante otra sucursal de LucasFilm, el imperio cinematográfico del creador de *La guerra de las galaxias*, George Lucas. Con dos obras tan mediocres como *Dark Forces* y *Rebel Assault 2* no se puede decir que LucasArts haya aterrizado en el mundo PlayStation con muy buen pie. El currículum de la productora en otros formatos, sobre todo en PC, muestra que son capaces de cosas mejores. Dado que tiene asegurada la licencia *Star Wars*, con el *remake* de las películas originales y el proyecto de una nueva trilogía, el filón sólo puede aumentar.

Tony Bourne

Director de Control de Calidad de SCEE

Su trabajo se puede comparar al de un guardameta. Al mando de la división de control de calidad de Sony, se encarga de examinar que los juegos con lanzamiento fijado cumplan dos requisitos: su calidad técnica debe ser aceptable (por ejemplo, no deben contener errores de codificación) y deben ser lo bastante buenos para merecer su presentación ante el exigente público de PlayStation. Su objetivo es evitar que el mercado se inunde de juegos inmundos.

Kelly Flock

Presidente, Sony Interactive Studies America

Es el responsable del área de desarrollo de Sony en Estados Unidos. De momento, esta división no ha sido muy fértil en títulos dignos de consideración. Sí que acertaron con *Twisted Metal World Tour*. Más, por favor.

Psygnosis

En 1993, Sony compró Psygnosis por una cifra que se estima entre los 15 y los 20 millones de dólares. La empresa de Liverpool se impuso la creación de una serie que mostrara a los usuarios de PlayStation hasta dónde podía llegar y que pusiera el listón muy alto a los otros diseñadores. Y esto es exactamente lo que han hecho: *Wipeout*, *Destruction Derby*, *Formula 1*, *Adidas Power Soccer*, *Wipeout 2097* y *Destruction Derby 2;* todos ganadores. Es, junto con Namco, la compañía que produce los mejores juegos y los éxitos más importante en el universo de PlayStation.

Fergus McGovern

Director, Probe

McGovern fue el máximo responsable del otrora equipo de creadores independientes más grande de Europa. En octubre de 1995, Acclaim compró Probe por 45 millones de dólares.

Eighth Wonder

Un nuevo equipo de desarrollo con un enorme potencial. Está compuesto por desertores desengañados que integraban Rare y que habían estado respaldando a Nintendo durante años. Entre sus juegos tenemos la serie *Donkey Kong Country*, para SuperNintendo, y *Killer Instinct*, para la N64. Hace un par de meses, seis personas claves dejaron Rare para formar esta compañía que está especializada en programas para PlayStation. ¿Por qué? «Sony es el líder indiscutible del mercado». ¡Ah, claro! Razones de fuerza mayor...

El primer juego de Eight Wonder saldrá en la segunda mitad del año próximo.



SONY ESPAÑA

James Armstrong

Consejero delegado

Es el máximo responsable de Sony Computer Entertainment en España. Supervisa las estrategias para que PlayStation continúe su asombrosa expansión.

Sofía Amar

Jefa de márketing

Planifica las campañas publicitarias y las promociones. Es nuestra lectora más exigente.

María Jesús López

Gerente comercial

Coordina los distintos departamentos de la compañía, sobre todo marketing y ventas. Se ocupa de que las ventas de consolas a las tiendas prosigan su curva ascendente.

Angélica Sánchez

Marketing assistant

Un nuevo fichaje en el equipo ganador de SCE.

Mar Gómez

Jefa de finanzas

Nadie como ella sabe lo saneada que está la economía de SCE.



En la foto, de derecha a izquierda y de abajo a arriba...

José Antonio Rodríguez

Responsable de créditos y cobros

Se asegura de que grandes superficies, cadenas de tiendas y pequeños establecimientos disfruten de las condiciones más ventajosas en sus relaciones comerciales con Sony.

José Carlos García

Jefe de ventas

Responsable del departamento comercial. Coordina el equipo de comerciales. Es capaz de venderle una muñeca «barriguitas» a Cervantes, de *Soul Blade*, aunque a veces lo delata su mirada de lince.

Alicia Sanz

Relaciones públicas

Coordina el caudal de información y productos que llega a *PSM* y demás revistas especializadas. Organiza presentaciones y otros eventos.

Emilio Carbonero

Comercial de Zona Norte

Lo intentamos con un gran angular, pero ni así salían en la foto los compañeros de Emilio repartidos por toda España. Te envían un saludo: José Ángel Martínez (Zona Norte), Silvia Pérez (Andalucía), Antonio Riquelme (Levante) y Carlos Ruiz (Cataluña).

Suscr

A *PlayStation Magazine* y participa en

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a ***PlayStation Magazine*** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas.* (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.º .....
Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (n.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

Firma del titular

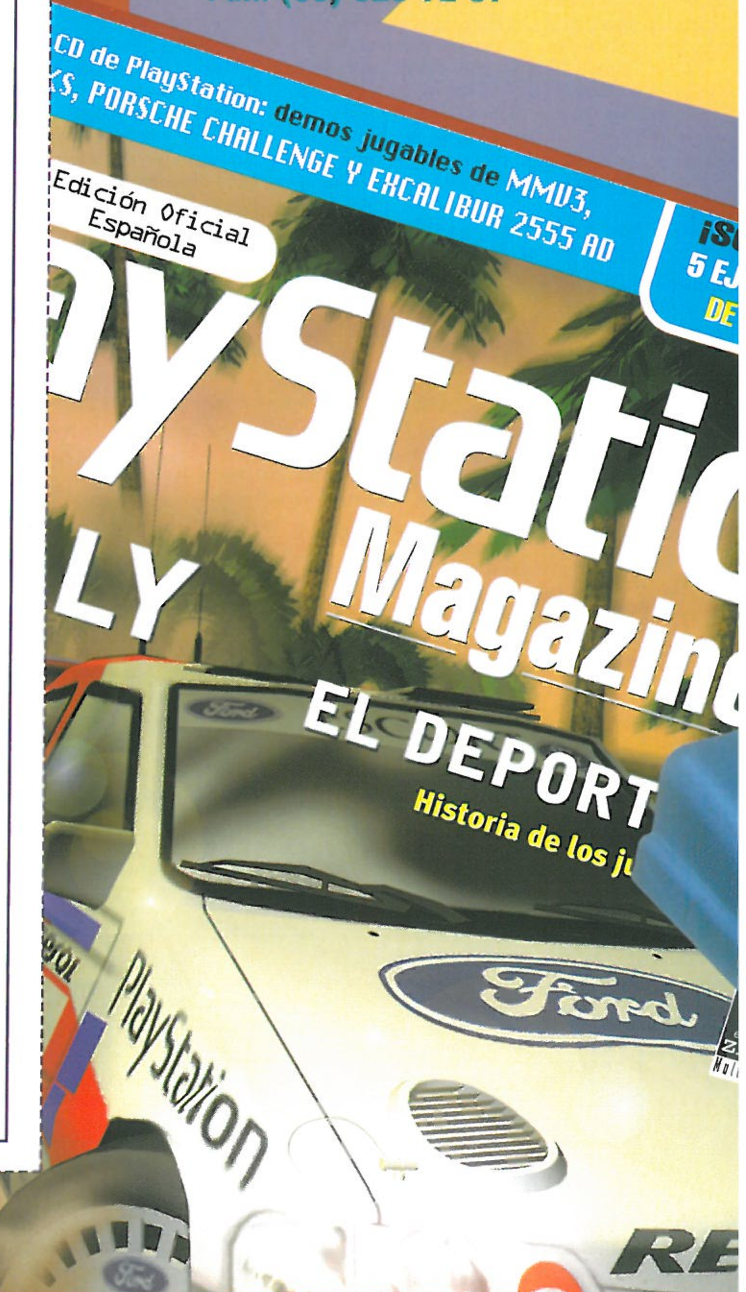


................, a .... de .... de 199 ....

(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157 - 9.°
08011 BARCELONA
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37



íbete

sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Una copia de *Soul Blade* y el Arcade Stick Namco



Sorteo el día 1 de septiembre de 1997









Las sant



OME
elcome to
mco Online

EWS
he latest
amco news.

LAYSTATION
oducts
d Information

RCADE
oducts
d Information

OMPANY
mco info
d jobs opps.



GAMESPOT $30,000+ CONTEST!

The Soul Blade
available for dov
these onto your
the envy of all y







Club

PREVIEW

PlayStation Gamer

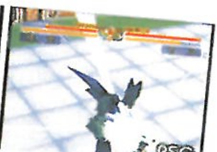
DRAGON BALL FINAL BOUT

Publisher: **Bandai** Type: **3D Fighting**
Developer: **In-house** Release Date: **August 1997** (Japan)

Dragon Ball, a manga by Akira Toriyama which started way back in the 80s, is still doing very well all over the world. Son Gokou and the Super Saiyanjins surely have a lot of fans everywhere. There have been 2 Dragon Ball games on the PlayStation: **DB Ultimate Battle 22**, which is a total embarrassment, and **DB Legends**, which is quite OK.







And here comes **Dragon Ball Final Bout**, previously known as Dragon Ball GT. Final Bout is a more suitable name for this game, as it has only a few characters from the GT anime series. Cell, Majin Buu, Freeza and others are from the old Z series. Only Trunks, Pan and kid version Gokou are from GT. There are 10 selectable characters from the beginning, and like in the other DB games, you can expect one or two hidden ones.

Si buscas «consonauta» en el Diccionario de la Irreal Academia de la Lengua Consolera encontrarás la siguiente definición: «Dícese del consolero habituado a navegar por el ciberespacio cuyos Webs favoritos son los seleccionados por *PlayStation Magazine*».

as sedes

A una hora de canoa de Leticia —una pequeña ciudad en pleno corazón de la selva colombiana a la que sólo se puede llegar por avión— se encuentra el refugio del Parque Natural de Amacayacu.

Gruesos pilones de madera incrustados en el lecho del Amazonas elevan el campamento varios metros sobre la superficie del «río océano». Así,

Los usuarios de PSX, además de explorar las sedes Web de sus correligionarios, confeccionan las suyas propias, donde expresan las opiniones más variopintas sobre el mundo PlayStation

cuando el Amazonas crece, el personal del campamento no perece ahogado.

En este escenario fantástico, la presencia de un cable telefónico es otro motivo para creer en milagros. No es muy probable que llegues a ver nunca una *migale* —sabrosa araña come-pájaros— paseándose por las barandillas de este maravilloso enclave. Y tampoco es fácil que Fernando —uno de los guardias del parque— tenga ocasión de callejear por tu barrio jamás en su vida. Sin embargo, tal vez os conozcáis un día de éstos. La fecha del encuentro seguirá el dictado del azar, pero del lugar estamos mucho más seguros: será en el ciberespacio. No es tan difícil; después de todo, tenéis una pasión en común: la PlayStation. Fernando ya ha descubierto que en Internet está casi todo lo que un usuario de PSX pueda soñar (incluso una edición electrónica de *PSM*). Si tú también eres un cibernauta consumado, tarde o temprano acabaréis discutiendo sobre un juego cualquiera en uno de tantos *chats* que sirven de foro virtual para consoleros *on-line* de todo el mundo. En *PlayStation Magazine* queremos que tus cruceros por el ciberespacio sean mucho más interesantes y fructíferos. Por eso, hemos seleccionado para ti los mejores Webs sobre la consola gris. ¡A propósito!, el día que conozcas a Fernando, sonsácale cómo diablos consigue los últimos juegos antes que nosotros... ¡en Amacayacu!

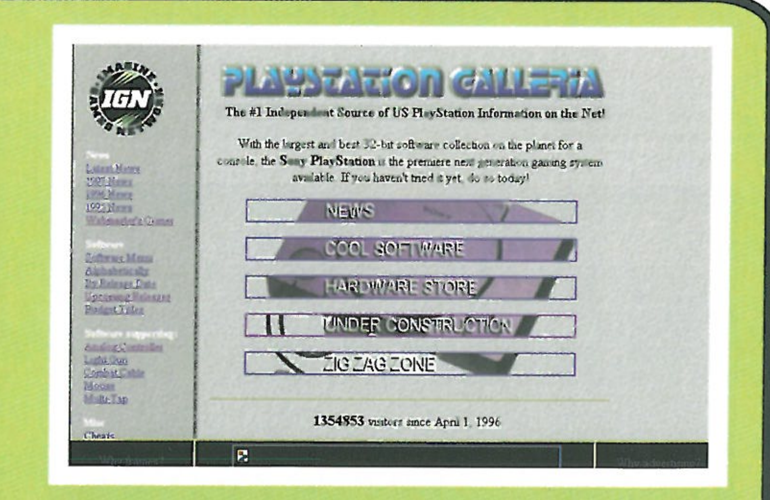
La teniente Ripley cazando *aliens* en el ciberespacio. «No os escondáis, pichoncitos.»



The Playstation Galleria

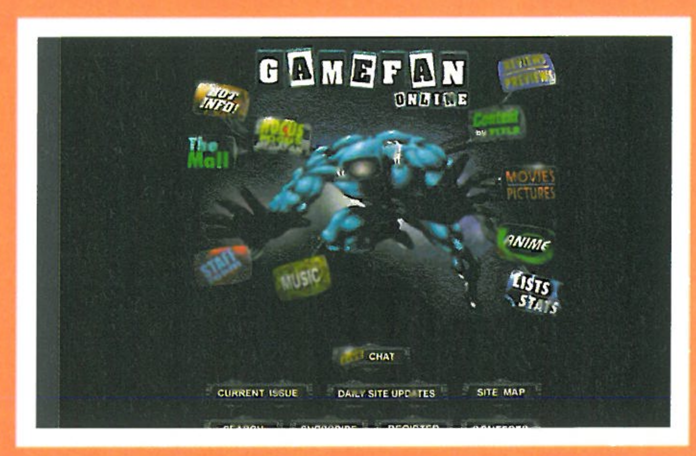
Dirección: http://www.vidgames.com
Puntuación PSM: 60%
Pros: Información esquemática, de fácil lectura. Enlaces con casi todos los fabricantes.
Contras: Centrado en Estados Unidos. Poco atractivo visualmente.

El Web estadounidense The Playstation Galleria puede presumir de ser una de las sedes de PSX más visitadas del ciberespacio. La última vez que tecleamos su dirección, fuimos el navegante número 1.226.987 que la visitaba desde su fundación en 1995. Allí puedes encontrar un catálogo con los títulos de PlayStation disponibles en Estados Unidos (más de 270), listas de precios en dólares y un calendario de lanzamientos. Se trata, por lo tanto, de información demasiado orientada a consumidores estadounidenses como para despertar pasiones entre los consoleros españoles. Además, el diseño de la página es algo austero y frugal en imágenes de juegos. Su mayor atractivo es que incorpora enlaces con los Webs de prácticamente todas las compañías desarrolladoras.



Gamefan

Dirección: http://www.gamefan.com
Puntuación PSM: 67%
Pros: Muy cuidado visualmente, con una estética cercana al cómic. Imágenes animadas y trucos.
Contras: Tiempos de carga prolongados.



La edición electrónica de la revista de videojuegos estadounidense Gamefan tiene una sección fabulosa dedicada a la PlayStation con análisis de al menos 120 títulos. Si quieres visualizar pantallas de un programa -a veces incluso imágenes en movimiento en formato QuickTime- haz clic en «Download». Si sobrevives al tiempo de carga, en la sección «Hocus Pocus» hallarás trucos para más de 50 juegos. También merece la pena que eches un vistazo al apartado «Hot Info», un híbrido entre contenidos informativos y de opinión que, junto al resumen de la actualidad PlayStation, trae listas de títulos reflejo de los gustos particulares de los expertos de Gamefan. A su juicio, en el pasado mes de julio, los mejores programas eran: Tomb Raider, Resident Evil y Soul Blade; y los más esperados: Tomb Raider 2, Resident Evil 2 y Final Fantasy VII. En este Web también hay un rincón del manga y las animé y tampoco faltan enlaces con las sedes de algunos fabricantes de software. Incluso se pueden comprar periféricos para la consola y guías estratégicas de Mortal Kombat Trilogy, Soul Blade, etc.

El kit de programación de Sony es motivo de apasionados debates en la Red.

Nunca es suficiente

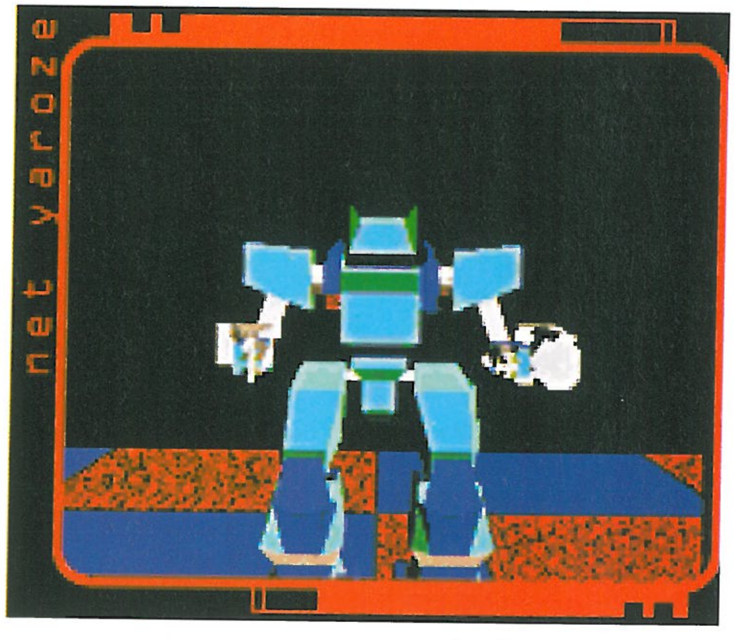
¿Qué buscáis en la Red con tanto afán, consoleros cibernautas? Albert Sarola, presidente del Club PSX de Besalú (Girona), lo resume muy bien al enumerar lo que «pescan» los socios de su club cuando navegan: «Trucos, noticias, fechas de lanzamiento e imágenes de juegos en alta resolución». Un testimonio muy interesante es el de Sven Lehman, presidente del Club Tiphares, que mantiene un tórrido romance con Internet. Su récord personal de 71 horas ininterrumpidas surfeando en la Red lo hacen merecedor de una estatua en un museo de cera. Sin embargo, este experto cibernauta matiza que visitar cientos de páginas recabando información o copiando *shareware* no es lo mejor de que ofrece Internet: «Lo más interesante son las aplicaciones IRC (Internet Relay Chat), es decir, los programas de discusión entre cibernautas en tiempo real».

El responsable del Web estadounidense PlayStation Galleria, uno de los más visitados, opina que: «La consola de la Sony es la ganadora de la guerra de los sistemas»

Los usuarios de PSX, además de explorar las sedes Web de sus correligionarios, confeccionan las suyas propias, donde expresan las opiniones más variopintas sobre el mundo PlayStation. A menudo, argumentan sus puntos de vista empleando un tono muy «profesional». En fin, que sus discursos dan el pego. Por ejemplo, en su «informe» *¿Qué sistema/juegos escoger?*, los autores

del Web alemán YAPP (**http://ourworld.compuserve.com/homepage/jano/**) pretenden orientar a las personas que están pensando en comprarse una plataforma para videojuegos. El PC no se considera una buena elección, porque «es muy caro, los juegos no funcionan a la velocidad deseable a causa de la configuración de la memoria, y hay que invertir con frecuencia en la actualización del equipo». Los responsables de esta sede pasan entonces a diseccionar las consolas. «En Europa, puedes elegir entre los sistemas 3DO, Sony PlayStation, SEGA Saturn y la flamante (sic) Nintendo 64. Mientras la PSX y la Saturn son equiparables en términos de capacidad de su hardware, calidad de su software y oferta de juegos, la Nintendo 64 está una generación de hardware por delante de las otras. En consecuencia, ofrece, de lejos, los mejores gráficos. Sin embargo, al basarse en un sistema de cartuchos, sus potencialidades quedan muy constreñidas. Por eso, los juegos más populares en los PC pasan a PSX y Saturn.» La conclusión final es que, a la hora de decidirse por una consola, la oferta de juegos es un factor más relevante que las capacidades teóricas del hardware. «Si quieres un amplio abanico de juegos —incluyendo los de rol y los más populares para PC— y deseas disfrutar de gráficos muy buenos, debes mirar en dirección a la PlayStation. Tiene los mejores juegos de carreras, plataformas y lucha.»

El responsable del Web estadounidense PlayStation Galleria (**http:///www.vidgames.com**), uno de los más visitados, opina del mismo modo: «La consola de la Sony es la ganadora de la «guerra de los sistemas». Tiene toneladas de buen software y está fabricada por una de las mayores compañías de productos electrónicos. Además, Capcom, Konami, EA, Namco, etc. producen software para la PSX». El autor del texto advierte que él no es «un analista de la industria» sino «un humilde jugador». Nosotros, en cambio, creemos que es un visionario, un profeta, un...



Uno de los primeros juegos programados con la Yaroze.

Fabricantes de sueños

Como es natural, los desarrolladores de software ven en Internet un inmenso escaparate donde pueden promocionar sus productos. En general, los comentarios de las compañías a propósito de sus juegos no distinguen entre plataformas, Sólo Electronic Arts (**http://www.ea.com**) incluye una sección dedicada en exclusiva a PlayStation.

Playstation Gamer

Dirección: http://home.sn.no/~wchan
Puntuación PSM: 64%
Pros: Calidad más que aceptable a todos los niveles. Breve tiempo de carga.
Contras: Su estética manga puede herir algunas sensibilidades.

Joe Chan, el Webmaster, se ha esmerado mucho en los aspectos gráficos, pero el aire manga que le ha querido imprimir a esta sede noruega «100 % no oficial» es discutible: identifica la PlayStation con una cultura que no es del agrado de todos los usuarios de la consola gris. Entre los contenidos figuran las críticas de juegos, enlaces con otras sedes de PSX y una «editorial» donde se ponen los puntos sobre las íes en temas de software y hardware. Puede que te atrape su «CG Artwork Gallery», una sugerente colección de imágenes de juegos cuyo valor artístico tal vez pasas por alto cuando juegas empapados de adrenalina. Entre los juegos homenajeados se encuentran Wipeout XL, Tunnel B1 o Final Fantasy VII.

PREVIEW — PlayStation Gamer

DRAGON BALL FINAL BOUT

Publisher **Bandai** Type **3D Fighting**
Developer **In-house** Release Date: **August 1997** (Japan)

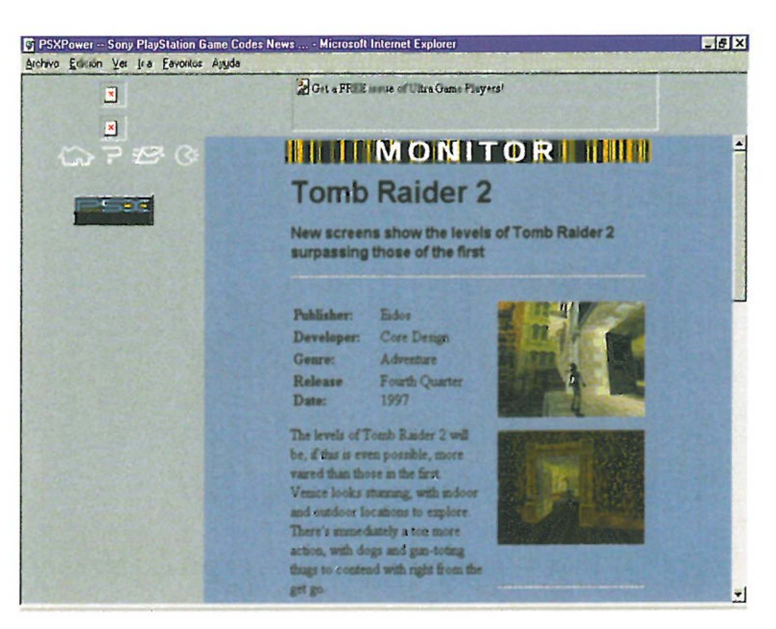
Dragon Ball, a manga by Akira Toriyama which started way back in the 80s, is still doing very well all over the world. Son Gokou and the Super Saiyanjins surely have a lot of fans everywhere. There have been 2 Dragon Ball games on the PlayStation: **DB Ultimate Battle 22**, which is a total embarrassment, and **DB Legends**, which is quite OK.







And here comes **Dragon Ball Final Bout**, previously known as Dragon Ball GT. Final Bout is a more suitable name for this game, as it has only a few characters from the GT anime series. Cell, Majin Buu, Freeza and others are from the old Z series. Only Trunks, Pan and kid version Gokou are from GT. There are 10 selectable characters from the beginning, and like in the other DB games,



Imágenes de Tomb Raider 2, por gentileza de PSX Power (http://www.psxpower.com)

La sede de Bullfrog (**http://www.bullfrog.co.uk**) es fabulosa —debe ser la envidia de sus competidoras—, pero su tiempo de carga es mortal. En este sentido, Sven Lehman apunta que las cualidades estéticas de un Web son secundarias. «Lo principal es la información que contenga. Pasa lo mismo con los juegos; ¿para qué quiero títulos con muchos gráficos si luego son aburridos? Lo más importante es la jugabilidad.» En todo caso, si te armas de paciencia y exploras la sede de Bullfrog, podrás encontrar imágenes y comentarios de *Syndicate Wars*, *Dungeon Keeper*, etc. En general, la información más práctica sobre un juego que puedes encontrar en los Webs de los fabricantes son los requerimientos mínimos del sistema, las plataformas para las que está disponible y otras especificaciones más o menos técnicas. Sólo en contadas ocasiones podrás descargar imágenes en movimiento de los programas. Además, no esperes encontrar trucos o listas con puntuaciones en las sedes de las compañías desarrolladoras. En este caso, lo mejor es que explores las páginas personales de los aficionados.

Algunas casas invitan a los visitantes de su Web a contemplar demos de sus juegos. Namco (**http://www.namco.com**), por ejemplo, te ofrece una *intro* de *Tekken 3* que te helará la sangre. «Siéntate, cállate y prepárate para la carrera de tu vida». Con esa contundencia te propone esa misma compañía un garbeo por los circuitos de *Rage Racer*. Si aciertas el color de uno de los coches del programa, podrás deleitarte con el vídeo promocional en formato AVI del juego. Claro que este mes nosotros vamos mucho más allá y te ofrecemos la demo jugable...

Dona tu cerebro a PlayStation

¿Tienes talento? ¿Te gustaría demostrarlo trabajando para fabricantes de la talla de Konami o Namco? Ambos incluyen ofertas de empleo en sus sedes Web. Konami (**http://www.konami.com**) recluta diseñadores, expertos en animación en 3-D, programadores de gráficos, etc., para «desarrollar software que mejore nuestros productos». Los seleccionados trabajarían en programas para todas las plataformas disponibles en el mercado europeo, pero sobre todo para PlaySta-

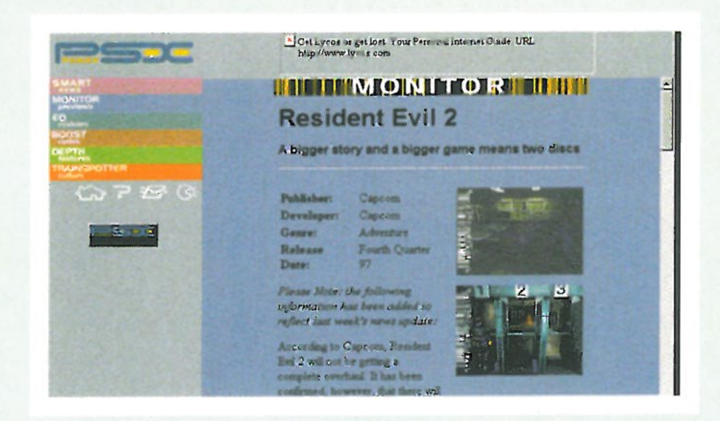
PlayStation



PSX Power

Dirección: http://www.psxpower.com
Puntuación PSM: 70%
Pros: Noticias muy actualizadas.
Contras: Muy sobrio gráficamente. Quizás demasiado...

Sus autores han renunciado a las filigranas estéticas, dando prioridad a la constante actualización de sus contenidos. Se compone de noticias, avances de lanzamientos, trucos y passwords, y aspectos diversos de la cultura PSX. En su sección de noticias se hace un de seguimiento muy completo de la actualidad PlayStastion. En la sección «Monitor» se han dispuesto análisis de una cincuentena de títulos, incorporando imágenes y fichas técnicas de los programas comentados. Si lo que quieres son trucos para más de un centenar de



títulos, haz clic en «Boot». Uno de los rincones más interesantes de esta página es «Depht», que incluye entrevistas, artículos de opinión y reportajes en relación con mundo de la consola gris.

PlayStation

Dirección: http:// www.playstation.com
Puntuación PSM: 70%
Pros: Es el Web oficial de Sony, la fuente de información más fidedigna. Elegante diseño futurista.
Contras: Centrado en Sony y sus logros.



Si bien el Web oficial de Sony debería ser un punto de referencia para el resto de sedes de PSX, su dedicación exclusiva a los productos de la multinacional limitan el alcance de su ejemplo. Consta de tres apartados: noticias, juegos y Net Yaroze. Su extenso apartado de juegos permite hacer consultas por géneros o por títulos. Al seleccionar una entrada, se obtiene una imagen y un comentario del programa. También se puede visualizar una breve intro en formato AVI o QuickTime de juegos como NBA Live 97 (en este caso, incluso es posible seleccionar las mejores jugadas de estrellas como el pivote de Los Angeles Lakers, Shaq O'Neill, o el escolta de los Detroit Pistons, Joe Dumars). Albert Sarola, presidente de Club PSX de Besalú (Girona) elogia del Web su «buena ambientación, con gráficos y fotografías al estilo Wipeout», pero lo juzga «demasiado comercial y poco trabajado, a pesar de ser el Web oficial de PlayStation».

tion. Namco también busca talentos, pero no en el terreno del diseño gráfico y la programación. La compañía japonesa busca analistas y planificadores de ventas, etc.; es decir, expertos en gestión y márketing.

En los dominios de la emperatriz Yaroze

¡Cáspita! ¡Te ha salido una Net Yaroze en un «Kinder»! Es la oportunidad de tu vida de convertirte en un «*Yeoman*», es decir, en un usuario del kit de programación de Sony. Si te sientes confuso con tu nueva identidad, quizás deberías pedir consejo a otros compañeros de causa. Empieza por conectarte a la «The Net Yarozee Times» (**http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2200/**), una sede pensada por y para los programadores de Yaroze. Allí encontrarás noticias y enlaces con las páginas de otros «*Yeomen*». Es habitual que los «*Yeoman*» se ayuden entre ellos a sacar adelante sus proyectos. En este sentido, Internet es un instrumento único para poner en contacto a los miembros de la comunidad «*Yeomen*». El inglés Jeff Lawton, por ejemplo, se ha embarcado en la codificación de un *shoot 'em up* espacial —cuyo esbozo expone en su página personal— y pide la colaboración de otros usuarios de Yaroze. Otro caso es el de Mike Kielas, que está trabajando en una especie de *Command & Conquer* y nos pone al corriente de sus progresos en su Web (**http://www.waxgames.com**).

El kit de programación de Sony abre una puerta a la profesionalización de la programación doméstica

El kit de programación de Sony abre una puerta a la profesionalización de la programación doméstica. En la sección de noticias del Web del Club Yarouze (**http://www.yarouze.com**), uno de los titulares, con fecha del 15 de mayo pasado, rezaba lo siguiente: «La empresa inglesa Climax busca programadores que dominen el entorno Yarozee». En el texto, un tal Andrew Jolly se ofrecía a contratar a programadores que trabajen con Yarozee. El salario bruto de un aprendiz, según este misterioso benefactor del «*Yeoman*», sería de unas 8.000 libras al año (alrededor de 2.000.000 de pesetas), mientras que el de un programador experimentado ascendería a unas 30.000 libras (alrededor de 7,5 millones de pesetas). ¿Va en serio Mr. Jolly?

¡Que no me quiten la ñ!

Tienes razón, apenas hay Webs sobre PlayStation en castellano. En este sentido, las revistas *PlayStation Magazine* (**http://www.zinco.es/playstation.html**) y *PlayStation Power* (**http://www.zinco.es/ playstationpower**) son pioneras en el ciberespacio. Así que ya sabes, si estás harto de navegar por páginas escritas en las lenguas de Shakespeare o Goethe, visita la de *PSM*. Está escrita en lengua viperina. Digo, cervantina...



EnRédate con PlayStation Magazine

Pues mira, teníamos un ratito libre en la Redacción y nos dijimos: «¡Venga!, vamos a crear **el mejor Web de PlayStation** en castellano del mundo». **Conéctate** y verás...

Kit de conexión a Internet





Intercom, empresa proveedora de acceso a Internet, y *Zinco* te proporcionan 20 horas de conexión a Internet, el software para PC en Windows 3.1 y Windows 95 (que detecta de manera automática) y la documentación necesaria, ¡en castellano, naturalmente!
Envía este cupón a:

Intercom
San Francesc, 4, 2.°
08290 Cerdanyola del Vallès
Tel: (93) 580 28 46. Fax: (93) 580 56 60
info@intercom.es
y recibirás a contrarreembolso de 1.500 pesetas este kit de conexión.

¡CADA MES, UN CONCURSO EN EL WEB DE ZINCO!

AND Route y Ediciones Zinco sortean:

10 CD-ROM AND Route España y 10 AND Route Europa





[1] Señala el punto de partida y *And Route* te diseñará el mejor itinerario para tus viajes y vacaciones. [2] *And Route España* y *And Route Europa*, ambos en castellano, tienen un precio de 5.990 y 6.990 pesetas, respectivamente. [3] ¡Ahora puedes conseguirlos completamente gratis! [4] Visita nuestro Web y rellena el formulario con las respuestas correctas y... ¡mucha suerte!

El almendruco
Más de un agente secreto de *PSM* ha perdido la vida persiguiendo los trucos que ahora publicamos alegremente en nuestro Web.
Honra sus memorias enviándonos los de tu propia cosecha.



Los imprescindibles de PSM
Antes de comprarles un par de camisetas de las Spice Girls a tus abuelos por sus bodas de oro, echa un vistazo a nuestra lista con los mejores títulos de PlayStation clasificados por géneros.

Súbeme al pedestal
Participa en la designación del mejor juego para PlayStation.
Vota por el que a ti más te guste, por chapucero que sea.

Los trucos más buscados

La elección más acertada



La votación más reñida



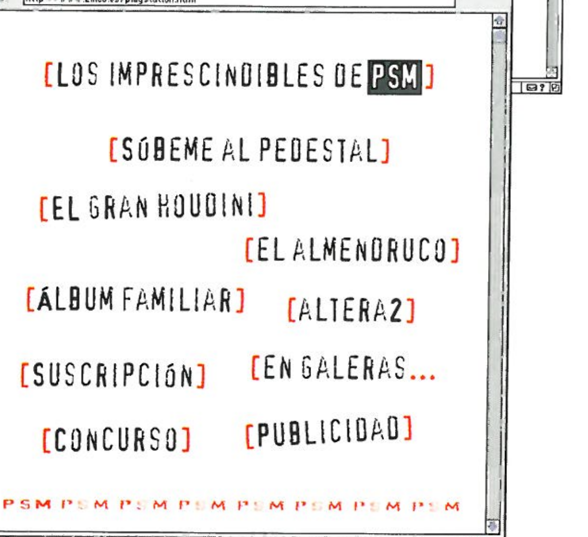
http://www.zinco.es/playstation.html Conéctate a nuestro Web y participa cada mes en los mejores sorteos. Ofertas válidas hasta el 15 de septiembre de 1997





EDITOR	*PlayStation Magazine*	FABRICANTE	Webmaster
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	www.zinco.es/playstation.html
PRECIO	Invita la casa	GÉNERO	Navegación





Las sedes más interesantes

Álbum familiar

Enlaza con los mejores Webs de fabricantes, clubs de PlayStation y aficionados a la consola gris de este planeta.



Los debates más encendidos

Altera2

Malintencionados, impertinentes, rastreros... Descubre el discreto encanto de nuestros ponentes enfrentados en la controversia apocalíptica del mes.

El Gran Houdini

¿Cautivo de la incertidumbre? Envía un correo electrónico a nuestro especialista en la consola gris. Este experto escapista te liberará de las cadenas de la duda.

«¿Existe una versión multijugador del «solitario» para PlayStation?» ¡@@@@@@@!



El feedback *más rápido*

servicio.tecnico@zinco.es



VEREDICTO

GRÁFICOS	¡Toca, toca! 10	ACCIÓN	James Bond chochea 10
SONIDO	Tus ¡oooh! 10	PRESENTACIÓN	Psicotrópica 10
ADICTIVIDAD	Requiere internamiento 10	ORIGINALIDAD	Warhol, Picasso, PSM... 10

El Web de *PSM* es el oasis en un ciberespacio desierto de sedes en castellano sobre PlayStation con contenidos que te interesan de verdad.





TOP SECRET

Prepárate para una sesión deportiva al límite del riesgo, con las acrobacias de *Cool Boarders*. Eso sí, deja algún hueso entero para MicroMachines V3 y *Victory Boxing*.

COOL BOARDERS

No subirás muy alto en la clasificación general si no practicas algunos trucos espectaculares en las rampas adecuadas. Sólo se consiguen puntos en las rampas principales, que suelen estar situadas justo después de los puntos de control.

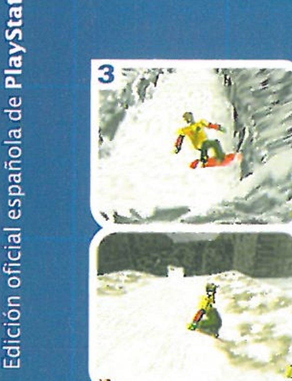
ACROBACIAS

1 La altura de los saltos depende del tiempo que mantengas apretado el botón X. Cuanto más prolongada sea la pulsación, más elevado será el salto. Puedes ganar altura extra si sueltas el botón de saltar lo más cerca posible del borde de la rampa. Si impactas con la rampa en el lugar preciso y sueltas el botón en el momento apropiado, ganarás más altura.



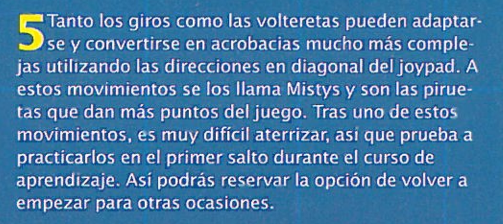
2 Usa los botones laterales para moverte sobre la tabla y eliminar las torretas con tu ametralladora. Los agentes cautivos te esperan en las cabañas grandes. Asegúrate de neutralizar todas las defensas antes de ir a por ellos y ten cuidado de no dispararles mientras abandonan las cabañas.





3 La siguiente acrobacia es el giro, cuya ejecución es relativamente fácil. Debes mantener apretado el botón Izquierda o Derecha y el botón X, mientras te aproximas a la rampa. En cuanto sueltes el botón X saltarás y empezarás a girar en la dirección del botón que estés apretando. Puedes ganar unos puntos extra si te agarras a la tabla mientras saltas, pero la prioridad es aterrizar lo más recto posible. En las pruebas, nosotros conseguimos un giro de 1.260° (?) de 800 puntos.

4 Las exhibiciones acrobáticas se complican cuando se trata de hacer una voltereta hacia delante o hacia atrás. Estos movimientos dan muchos puntos, pero el índice de peligrosidad es muy elevado. Para hacer una voltereta debes apretar Atrás o Adelante junto con X antes de llegar a la rampa. Una vez en el aire, aprieta la dirección que quieres tomar mientras ejecutas la pirueta. Puedes llegar a completar dos volteretas, pero sólo desde la máxima altura. De nuevo, si te agarras a la tabla mientras haces el movimiento ganarás puntos extra, pero esto dificulta mucho el aterrizaje.





5 Tanto los giros como las volteretas pueden adaptarse y convertirse en acrobacias mucho más complejas utilizando las direcciones en diagonal del joypad. A estos movimientos se los llama Mistys y son las piruetas que dan más puntos del juego. Tras uno de estos movimientos, es muy difícil aterrizar, así que prueba a practicarlos en el primer salto durante el curso de aprendizaje. Así podrás reservar la opción de volver a empezar para otras ocasiones.





CONSEJOS GENERALES

1 No es recomendable pasar todo el descenso haciendo acrobacias, ya que sólo te darán puntos por aquellas que realices en las zonas designadas. Pero si lo que te gusta es impresionar a tus amigos, puedes hacer todas las que quieras. Eso sí, no batirás ningún récord de puntuación...



2 El botón Cuadrado hace que tu tabla sea más puntiaguda que de costumbre. Este truco sólo debes usarlo en curvas que sean muy cerradas, ya que un giro cerrado te restará velocidad o incluso puede que te haga dar vueltas sobre ti mismo. Intenta que tus giros sean los más suaves al alcance de tu pericia, ya que los mejores tiempos se alcanzan siguiendo la línea más recta posible hacia la base de la montaña. Verás que puedes alcanzar velocidades increíbles en las carreras de nivel Avanzado y Experto. Si la velocidad llega a ser incontrolable, utiliza el botón Cuadrado para ejecutar un giro rápido y preciso y así frenar un poco.





3 Cuando juegues contra el corredor fantasma, puede que tengas problemas para averiguar qué tabla es la tuya, ya que este corredor es exactamente igual que tú. Este hecho sorprende mucho al principio, y para asegurarte de tu identidad, apartarte rápido de él, moviéndote hacia derecha o izquierda.





4 Si eres un corredor experto puedes conseguir más velocidad de varias formas. La manera más fácil de ganarla y mantenerla es quedarse en el punto medio entre los bordes, y girar lo menos posible. También puedes utilizar los ángulos y las hondonadas de las pendientes para acelerar, así que empieza a fijarte dónde están en cada circuito. Por último, puedes intentar alcanzar la máxima altura en los bordes empinados y luego bajar por la ladera para ganar impulso.

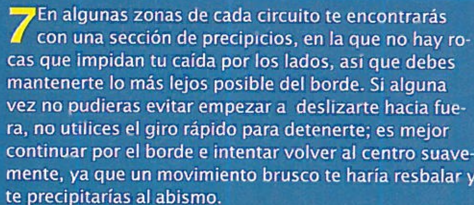


5 Esquivar obstáculos como árboles o rocas puede ser algo problemático al principio. Si sigues el camino correcto, no tendrás que hacer giros repentinos para evitarlos. Pero si no lo encuentras, tendrás que girar con brusquedad con cuidado de no caer. Así que intenta hallar la trayectoria acertada y no te desvíes de ella para nada.

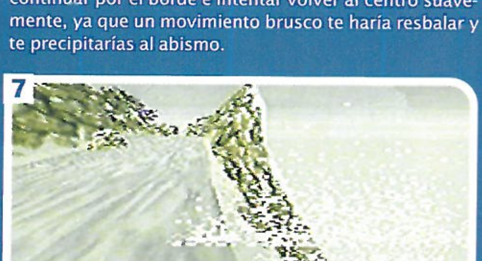


6 En todos los circuitos suele haber atajos, que son más difíciles de superar, pero acortan el tiempo (si es que consigues llegar entero al final del circuito). Estate atento para descubrirlos, pero ten cuidado, porque pueden ser muy duros.





7 En algunas zonas de cada circuito te encontrarás con una sección de precipicios, en la que no hay rocas que impidan tu caída por los lados, así que debes mantenerte lo más lejos posible del borde. Si alguna vez no pudieras evitar empezar a deslizarte hacia fuera, no utilices el giro rápido para detenerte; es mejor continuar por el borde e intentar volver al centro suavemente, ya que un movimiento brusco te haría resbalar y te precipitarías al abismo.



VICTORY BOXING

¿Qué hay que hacer para quedar fuera de combate? Si no lees nuestra guía para *Victory Boxing: Champion Edition* antes de embarcarte en una carrera como púgil, lo descubrirás muy pronto.

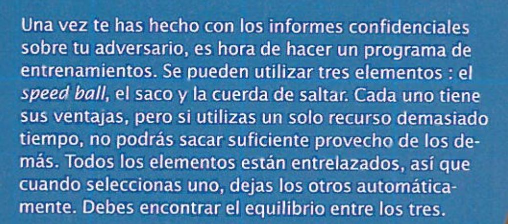




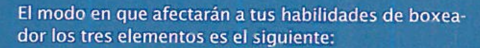


ENTRENAMIENTO

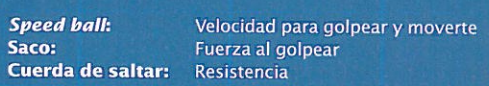
Antes de empezar el combate propiamente dicho, deberías estudiar con atención la información que tienes sobre tu próximo rival. Si conoces el estilo de un boxeador, podrás predecir su manera de pelear y los ataques especiales que utilizará. Prever es vencer.



Una vez te has hecho con los informes confidenciales sobre tu adversario, es hora de hacer un programa de entrenamientos. Se pueden utilizar tres elementos : el *speed ball*, el saco y la cuerda de saltar. Cada uno tiene sus ventajas, pero si utilizas un solo recurso demasiado tiempo, no podrás sacar suficiente provecho de los demás. Todos los elementos están entrelazados, así que cuando seleccionas uno, dejas los otros automáticamente. Debes encontrar el equilibrio entre los tres.



El modo en que afectarán a tus habilidades de boxeador los tres elementos es el siguiente:



***Speed ball*:**	Velocidad para golpear y moverte
Saco:	Fuerza al golpear
Cuerda de saltar:	Resistencia

El factor más importante para ganar un combate es, de lejos, la resistencia, pero eso no significa que te puedas olvidar de los otros dos elementos. Cuando diseñes tu luchador, ponle siempre la má-







Trucos

xima resistencia, y trabaja la velocidad y la fuerza en los entrenamientos. Es importante tenerse en pie hasta el final de la pelea, pero si no eres capaz de golpear con fuerza y rapidez tampoco ganarás puntos.

BARRAS DE FUERZA

Durante el combate, mantén siempre un ojo en las tres barras que hay en la parte inferior de la pantalla. La barra superior representa el desgaste, la del medio es la fuerza para golpear y la inferior es la energía general.

DESGASTE

Si esta barra llega al mínimo, caerás al suelo tras el siguiente golpe de tu adversario. La barra se repone rápidamente, pero cuando veas que disminuye a 1/3 de su longitud habitual, mantente alejado del otro boxeador hasta que ésta aumente.

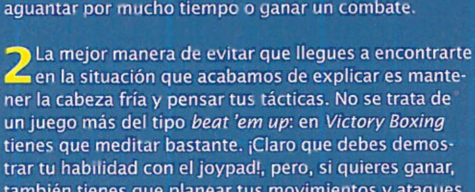
FUERZA

Debes estar muy pendiente de esta barra, ya que cuando está baja, tu adversario sólo siente cosquillas con tus puñetazos. Cada vez que golpeas, la barra baja un poquito, así que debes descansar y separarte un poco del rival de vez en cuando para permitir que el nivel de fuerza se restablezca.

GENERAL

La barra del desgaste determina las caídas en redondo, y la barra general determina el K.O. Esta barra va disminuyendo cuando las otras dos se recuperan, así que intenta mantener aquéllas tan altas como sea posible. Para conservar esta barra en un nivel razonable, no debes meterte en demasiados líos. Planea bien tus ataques en vez de ir a puñetazo limpio por todo el *ring*.

1 Puedes encontrarte en una situación muy desagradable si no utilizas las barras de forma adecuada: si te lanzas directo contra tu enemigo al principio del combate, verás cómo las dos primeras barras descienden a niveles bajísimos. Esto, a su vez, hará que la barra general descienda, tras lo cual las otras dos no podrán volver a subir del todo. El resultado es que no podrás golpear con toda tu fuerza, tendrás que golpear más veces para conseguir el mismo efecto, y entonces la barra general descenderá todavía más. Una vez has entrado en este círculo vicioso, es casi imposible aguantar por mucho tiempo o ganar un combate.



2 La mejor manera de evitar que llegues a encontrarte en la situación que acabamos de explicar es mantener la cabeza fría y pensar tus tácticas. No se trata de un juego más del tipo *beat 'em up*: en *Victory Boxing* tienes que meditar bastante. ¡Claro que debes demostrar tu habilidad con el joypad!, pero, si quieres ganar, también tienes que planear tus movimientos y ataques.

3 Que te tumben en el *ring* es bastante frustrante, y que te tumben tres veces en un *round* significa que el combate ha terminado. El K.O. técnico (TKO) es una forma habitual de acabar la partida, así que, si crees que te van a derribar por tercera vez en un solo *round*, manténte alejado del oponente hasta que oigas sonar la campana.




Daily PLACEBO NO. 1 35c ◆MAINEVENT◆
SUPER FLY GUY
An upset TKO!
31 vs 30

Latest Ranking		
3	↔	2
13	↔	12
17	↔	16
21	↔	20
--	↔	--
--	↔	--

Victory Boxing attracts world's top fighters

4 Al tumbar al rival se siente una gran satisfacción. Si ves que las barras de desgaste y fuerza del adversario están bajas, entonces es el momento de atacar. Una vez lo has derribado, debes retroceder y, justo en el instante en que se levante —lo cual suele ocurrir cuando el árbitro cuenta ocho— vuelve a atacar con el mayor ímpetu, pues su fuerza y su desgaste suelen seguir bajos.

5 A medida que avanzas en la clasificación, tu entrenador te enseñará algunos movimientos de lo más interesantes. Algunos de estos movimientos pueden resultar devastadores para quien los recibe. Sin embargo, si no aciertas el objetivo, tu barra de fuerza caerá en picado. Estarás tentado de utilizar tus nuevas técnicas de combate en cada movimiento, pero si lo haces fallarás algún golpe y destruirás tu táctica. Intenta utilizar los movimientos adaptándolos al estilo que ya has desarrollado, y así mejorarás tu técnica y te convertirás en un mejor boxeador.

6 En el *ring* tendrás que usar tu catálogo de movimientos defensivos con bastante frecuencia. El más básico es el bloqueo. Lo puedes usar para cubrirte la cara y el cuerpo, y deberás prever cuál será el próximo blanco del golpe de tu adversario. Aunque sufrirás un poco de desgaste mientras bloqueas, si el rival te ataca en ese momento, deberá pararse un momento para permitir que su fuerza aumente, y entonces tú puedes atacar sin peligro.







7 Esquivar y agacharse son movimientos esenciales para ganar un combate en *Victory Boxing*. Hay que combinarlos con acierto y atacar justo después. Por ejemplo, si esquivas el puñetazo del oponente, tienes que atacarle de inmediato con una buena ráfaga de golpes.

8 Si quieres vencer a los mejores boxeadores, no vas a tener un respiro. Tendrás que abrumarlos con una buena tanda de derechazos y ganchos, asegurándote, eso sí, de apartarte muy rápido después. Cuando su barra general esté baja, ha llegado el momento de acabar con ellos con una intensa ráfaga de fuertes golpes.

9 Dar derechazos y ganchos es una buena manera de ganar puntos cuando el combate dura hasta el final. Si el adversario parece demasiado duro de pelar, más vale que dejes que transcurra todo el asalto en vez de intentar el K.O.

10 De vez en cuando tendrás la oportunidad de entrenarte con un *spárring*. Es un buen momento para practicar los movimientos especiales, dado que allí el resultado del combate no tiene importancia.



TOP SECRET

MICRO MACHINES V3

CONSEJOS GENERALES

1 Para salir como un cohete, dejando atrás a tus rivales, «pisa» el acelerador justo cuando oigas el tercer «bip». Sólo debes tener cuidado por si hay una curva cerrada o un precipicio delante...

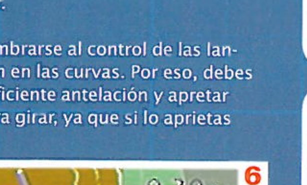
2 Puede parecer obvio, pero aprenderse los recorridos es algo esencial para convertirse en campeón en *Micro Machines*. Dedícate a dar vueltas por cada uno hasta que se te quede grabado en la mente. Así, la próxima vez que juegues, será mucho más emocionante, porque no estarás cayéndote a cada momento.

3 En los niveles que tienen por escenario un laboratorio, verás una serie de sustancias repartidas por las mesas. La de color claro es pegamento, y debes evitarla a toda costa, porque ralentiza la marcha. La roja te hará invisible, de modo que es mejor que ni te acerques a ella. En cambio, la sustancia verde sí que es útil, ya que te convertirá en una bola de fuego y tu velocidad aumentará.

4 Cuando pases de una mesa a otra sobre una regla, cuídate de no pasar justo por en medio. En caso de rozar el borde de la regla, no intentes ir hacia el centro, o acabarás cayéndote por uno de los lados.

5 Puedes bordear algunos túneles y tuberías, en vez de atravesarlos. Entérate de cuáles te lo permiten hacerlo. Ahorrarás tiempo, ya que no tendrás que hacer cola para entrar.

6 Cuando empieces a jugar, verás que algunas de las curvas son casi imposibles de salvar, debido a que aparecen casi de golpe. La mejor manera de no salir volando tras las curvas es recordar el último elemento que se ve antes de llegar a ellas; de esta forma, sabrás cuándo debes empezar a girar.



7 Es muy difícil acostumbrarse al control de las lanchas, porque resbalan en las curvas. Por eso, debes utilizar los frenos con suficiente antelación y apretar sólo una vez el D-pad para girar, ya que si lo aprietas con fuerza puedes dar una vuelta de campana y acabar volcado.

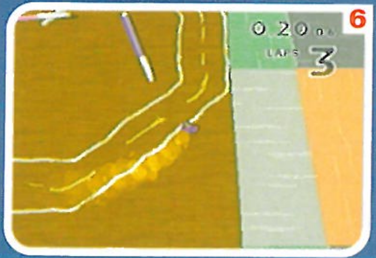
8 Las cartas que hay en las mesas de billar sirven para dos cosas distintas. Por una parte, te permiten acceder al borde exterior de la mesa y, por otra, sirven de rampa para saltar a otra mesa. Asegúrate de la utilidad de cada carta, porque tienes que frenar la marcha al dirigirte a aquéllas que conducen al borde exterior de la mesa; ¡no las confundas con las cartas para saltar!

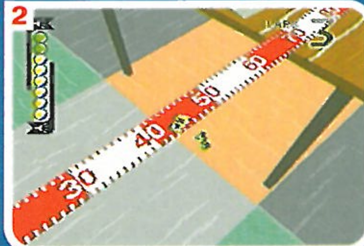


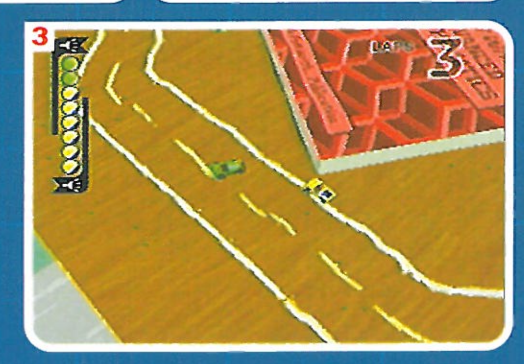






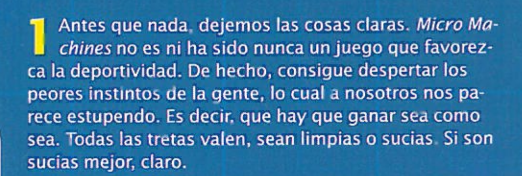


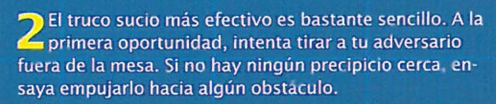


CARRERAS

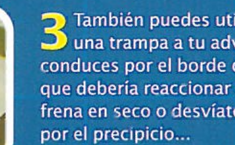
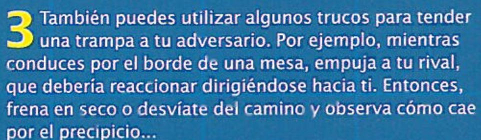
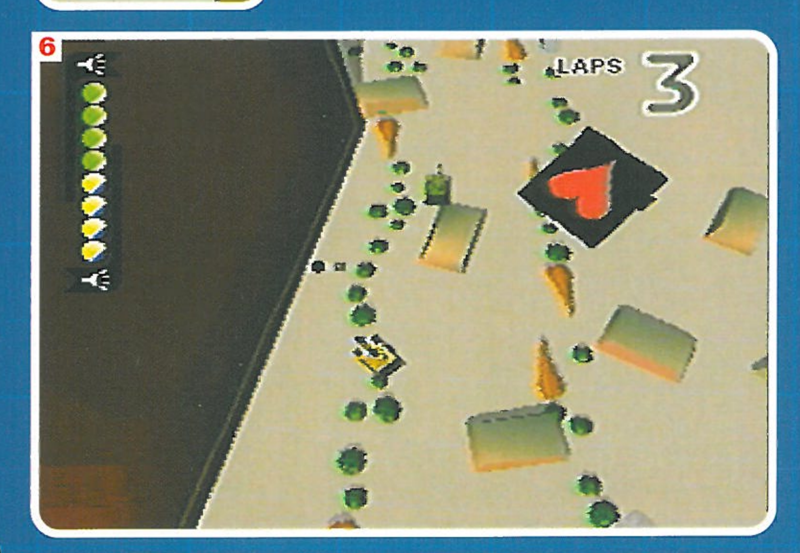
1 Antes que nada, dejemos las cosas claras. *Micro Machines* no es ni ha sido nunca un juego que favorezca la deportividad. De hecho, consigue despertar los peores instintos de la gente, lo cual a nosotros nos parece estupendo. Es decir, que hay que ganar sea como sea. Todas las tretas valen, sean limpias o sucias. Si son sucias mejor, claro.



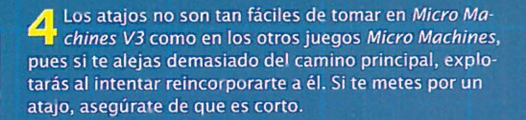
2 El truco sucio más efectivo es bastante sencillo. A la primera oportunidad, intenta tirar a tu adversario fuera de la mesa. Si no hay ningún precipicio cerca, ensaya empujarlo hacia algún obstáculo.



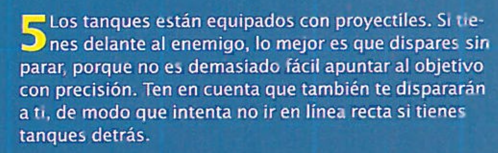
3 También puedes utilizar algunos trucos para tender una trampa a tu adversario. Por ejemplo, mientras conduces por el borde de una mesa, empuja a tu rival, que debería reaccionar dirigiéndose hacia ti. Entonces, frena en seco o desvíate del camino y observa cómo cae por el precipicio...

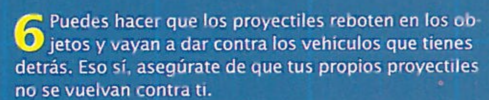
4 Los atajos no son tan fáciles de tomar en *Micro Machines V3* como en los otros juegos *Micro Machines*, pues si te alejas demasiado del camino principal, explotarás al intentar reincorporarte a él. Si te metes por un atajo, asegúrate de que es corto.



5 Los tanques están equipados con proyectiles. Si tienes delante al enemigo, lo mejor es que dispares sin parar, porque no es demasiado fácil apuntar al objetivo con precisión. Ten en cuenta que también te dispararán a ti, de modo que intenta no ir en línea recta si tienes tanques detrás.



6 Puedes hacer que los proyectiles reboten en los objetos y vayan a dar contra los vehículos que tienes detrás. Eso sí, asegúrate de que tus propios proyectiles no se vuelvan contra ti.



7 *Micro Machines* lleva la competición más allá y te da la oportunidad de utilizar reforzadores en la carrera. Los reforzadores son pequeñas parcelas verdes, y pueden contener de todo, desde minas o misiles hasta martillos de madera, que pueden resultar muy divertidos de vez en cuando. Uno de los mejores es la pinza. Se fija a la parte delantera del vehículo y te permite agarrar al rival de delante. Pruébalo y verás cómo tus rivales se salen del camino sin poder hacer nada para evitarlo.




8 Cuando estés en una partida de uno contra uno, busca siempre áreas del circuito por donde puedas acortar camino. Hay caminos que te pueden servir para adelantar a tu rival y ganar puntos.




9 Una buena manera de tomar las curvas con velocidad es utilizar un obstáculo contra el cual rebotar, así que si ves algún objeto sólido en la curva, mantén la velocidad y choca contra él mientras giras. De este modo, ahorrarás mucho tiempo, porque los otros jugadores que no conocen la técnica frenarán para poder girar.



10 Si ves que derrapas en una curva, no dejes que el coche vaya a su albur. *Micro Machines* es un juego que exige la máxima velocidad, pero si estás a punto de caer por el precipicio, no dudes en frenar, ya que detenerte totalmente te quita menos tiempo que caerte de una mesa o un banco.



11 La maleza —en los circuitos al aire libre— te hace ir mucho más lento, así que manténte alejado de ella. Lo que sí es una buena idea es empujar a los otros jugadores hacia los matojos.

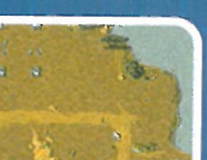


12 Competir en el modo de cuatro a ocho jugadores puede desatar las apuestas, ya que la oposición humana puede sobrepasar a una CPU sin problemas. Hemos llegado a esta conclusión tras jugar a *Micro Machines* durante años. Fíjate en cómo corren tus compañeros. Por ejemplo, si sabes que a uno de ellos le gusta «ayudar» a la gente a caer por el precipicio, intenta impedírselo: empújalo tú y entonces apártate rápidamente del camino para observar cómo cae al vacío. ¡Pobrecito!, erais tan buenos amigos... Si otro compañero prefiere ir siempre recto, atácale tanto como puedas, porque el desdichado no sabrá cómo reaccionar. Jugar entre varios es cuestión de psicología: una mente despierta te convertirá en el campeón del día.



Y para **recuperar el aliento**, aquí tenéis una **miscelánea** de **trucos y consejos**.

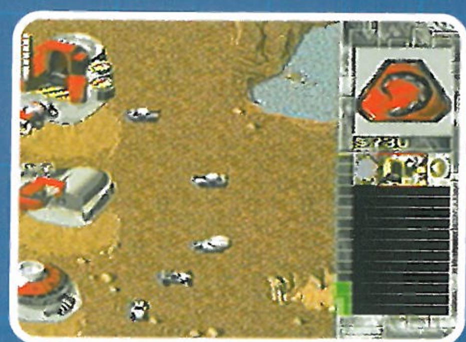




COMMAND & CONQUER

Avanzar por los difíciles niveles de *Command & Conquer* lleva mucho tiempo. Para no cansarte tanto, ¿por qué no utilizas alguna de estas contraseñas en cuanto te quedes bloqueado?

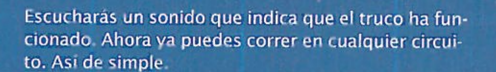
GDI		NOD	
2.	B9DTX02D0	2.	C99FAXKW8
3.	25U1E2L4D	3.	RZNLQZ3NL
4.	KED688DGU	4.	W1954XWLF
5.	OXL3NYNNO	5.	W15DASRS8
6.	DU5R21DG7	6.	8PH1MR53W
7.	OX3CS3D4G	7.	GTJKWOJDK
8.	9QGZLZDF8	8.	YKK424K3D
9.	IU75TQK8H	9.	874LCPUT4
10.	OYGNYMYYN	10.	A8SHPAHXW
11.	CR5EQME0S	11.	OX3UKOP94
12.	3NUL6OFQI	12.	QGDUMSK2J
13.	4N8AN1A0H	13.	SZP09VDSB
14.	3NWD3MQFT		
15.	457ED7G0U		



DESBLOQUEAR TODOS LOS CIRCUITOS

Este truco te permitirá jugar en cualquier circuito que quieras, sin necesidad de ganarte antes el derecho a hacerlo.

Primero ve a la pantalla de opciones y elige la dificultad «Amateur». Entonces, selecciona el presentador masculino del trofeo. Entonces vuelve a la pantalla principal apretando «Start» y pulsa lo siguiente en el pad del primer jugador: Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Arriba.



Escucharás un sonido que indica que el truco ha funcionado. Ahora ya puedes correr en cualquier circuito. Así de simple.

COOL BOARDERS



Este juego, de excelentes propiedades refrescantes en los calurosos días veraniegos, es la mar de jugable. Lástima que sea algo corto. Aquí tenéis un truco que hará que la voz del comentarista se vuelva muy aguda y afectada. Para hacer que el tipo hable como si hubiese inhalado helio, ve a la pantalla de opciones y aprieta «Select» 40 veces. Cuando llegues a la vez 40 escucharás un «bip» que te indica que el truco ha sido activado.

JET RIDER





Jet Rider ha sido el primer juego de su clase en llegar a la PlayStation, y la verdad es que es bastante bueno. Pero como también es bastante difícil, ahí van los siguientes trucos:

DIFICULTADES QUE LO SON MENOS

Este truco hará que las partes más complejas no lo sean tanto y se superen antes. El único problema es que para poder utilizarlo, antes debes completar el juego. Una vez hayas llegado al final del juego, verás una burbuja que dice «Codes Enabled». Entonces pulsa Abajo, Círculo, Izquierda, L1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

MOTOR TOON GP2

Y por último, un par de trucos para las complicadas carreras de dibujos animados de *Motor Toon GP2*:

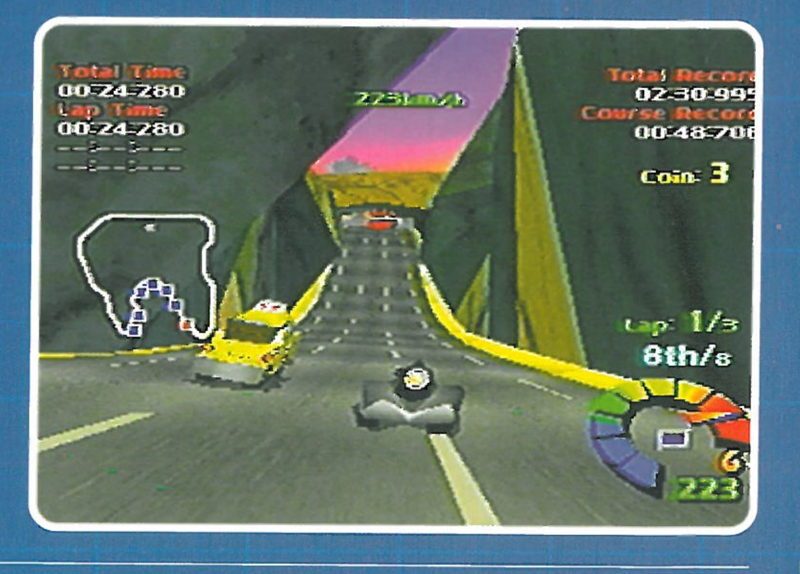
MULTIPLICACIÓN DE OPCIONES

Para conseguir tantas opciones extra como puedas imaginar, simplemente mantén apretado L1, L2, R1, R2 y pulsa «X» para seleccionarlas. Verás cómo aumentan las posibilidades.

REPETICIONES SCEI

Mantén apretado R1 cuando selecciones cualquier opción de acceso a tarjeta de memoria para desviar el juego hacia las repeticiones de SCEI. Ahora podrás contemplar o correr tú mismo contra los fantasmas de los mejores equipos de todos los tiempos de SCEI.





Cartas

feedback, *PlayStation Magazine*, Ediciones Zinco, Aragón 182, 9.º A, 08011 Barcelona.



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados. Y como siempre, atendemos a tus consultas.

Por el mal camino

Me gustaría ver en formato PlayStation algunas conversiones de clásicos arcade de finales de la década de los ochenta. Soy un fan de los juegos de carreras y entre mis favoritos se encuentran *Chase HQ*, *WBC Le Mans* y *Final Lap*. Estoy seguro de que estos títulos tendrían mucho éxito, ya que seducirían tanto al público que disfrutó con el arcade original como a aquéllos que se los perdieron en su primera época. ¿Por qué no animáis a Namco para que lance alguna reedición con la que podamos disfrutar de lo lindo?

Jaime Soler
(Castellón)

¿Tendrían mucho éxito? ¿Estás seguro, Jaime? Es improbable que a los que están acostumbrados a jugar con *Ridge Racer* y *Formula One* se les pase por la cabeza gastarse el dinero en una selección de títulos de carreras de los años ochenta. Son unos juegos terribles. Y que conste que cuando éramos unos mozalbetes estábamos locos por ellos. Las reediciones no parecen estar a la altura de los títulos actuales. Incluso nos decepcionó *Asteroids*, editado por *The Atari Collection*, a pesar de que nunca pensamos que pudiera ser un fracaso. De todos modos, tomamos nota de tu sugerencia. Ahora es su turno, Mr. Namco. ¿Cree usted que es una idea con posibilidades?

Peticiones faraónicas

¿Qué os parecería abrir una base de datos donde los lectores pudieran enviar sus tarjetas de memoria con juegos completados, récords de puntuación, etc.? Cargáis toda la información y si un lector se encuentra atascado en un juego determinado, os envía la tarjeta de memoria, solicita el archivo de la base de datos que necesita y ¡ya está!, la vida se vuelve más fácil. Supongo que estaréis de acuerdo en que, a pesar de ser un sistema algo complicado, merece la pena.

Gerardo Gómez
(Burgos)

Ejem... Gerardo. Para empezar, necesitaríamos dos miembros más en plantilla. Además, si pagas 6.990 pesetas por un juego, ¿por qué diablos quieres hacer trampas al primer obstáculo? Hablando en serio, ahora mismo no tenemos los recursos necesarios para llevar a cabo un proyecto de tal envergadura. Sin embargo, es una idea excelente y vamos a estudiarla a fondo. También nos han sugerido la posibilidad de un CD con trucos de regalo. Todo se andará...

Segundas partes nunca fueron buenas

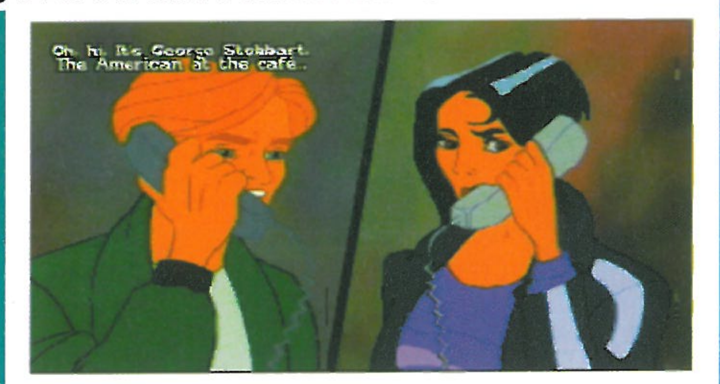
Creo que las continuaciones corren el peligro de ser demasiado sofisticadas. Aunque no puedo discutir el acierto de títulos como *Tekken 2*, otros juegos como *Wipeout 2097* y *Destruction Derby 2* han sacrificado parte de su acción original para mejorar en estética. Cuando apareció, *Wipeout* era un título rompedor que aseguraba la diversión a cualquier jugador. La continuación del mismo, *Wipeout 2097* tiene, sin duda, una mejor presentación, pero con menos saltos, coches más veloces y trazados más estrechos se ha vuelto casi injugable (a menos que hagas gala de unos reflejos felinos). Este problema se hace más apreciable cuanto más avanzado es el nivel.

Le pasa más o menos lo mismo a *Destruction Derby 2*. A pesar de que flojeaba en algún aspecto, en la primera versión era mucho más fácil sumar puntos destruyendo los otros coches. Es verdad que el circuito era demasiado estrecho como para que conseguir un efecto de realidad, pero la gracia no estaba en llegar el primero a la meta, sino en causar los peores estragos a los rivales. *Destruction Derby 2* ha mejorado muchísimo en cuanto a gráficos y velocidad de la acción, con la inclusión de magníficos saltos, derrapes, choques, etc. Y he aquí el problema: es imposible infligir castigos a tus contrincantes si te pasas la mayor parte del tiempo por los aires. Cuando se trata de juegos de carreras realistas, sólo hay que fijarse en *F1*, donde es más que probable terminar una carrera sin sumar un solo punto, y no precisamente por no intentarlo. *Tekken 2* sí es un buen ejemplo de lo que tendría que ser una segunda parte, ya que mejora el original —mejores gráficos, acción más rápida, más opciones— sin hacerlo inaccesible a jugadores humanos.

Pablo Estarellas
(Orense)

Lo sentimos, Pablo, pero no podemos estar de acuerdo contigo. La versión original de

JUEGOS SIN FRONTERAS



Tengo 23 años y soy sordo de nacimiento. Siempre me han encantado los videojuegos. Mi primer programa fue *Space Invaders* de Atari, y después llegaron los títulos para Amstrad CPC 464, Amiga ASOO y Super-Nintendo, hasta que descubrí la PlayStation. Con el lanzamiento de la consola gris, un montón de juegos han ido incorporando sonido y diálogos. Como soy sordo, no puedo disfrutar completamente de ellos, a menos que incluyan subtítulos. Siempre que compro un juego, procuro que sea subtitulado —por ejemplo *Fade to Black*, *Broken Sword*, *Discworld*, y *The City of Lost Children*—, pero por desgracia no hay mucha variedad donde elegir. ¿Podríais ayudarme, tanto a mí como a otros usuarios con problemas de audición? No sería mala idea poner al corriente a Sony sobre este problema, pues creo que es el mejor fabricante de software y estoy seguro de que podría encontrar una solución. También os agradecería que me facilitarais información sobre los juegos subtitulados disponibles en el mercado.

Eduardo Ribas
(Valencia)

Estamos seguros de que tú mismo sabes mucho mejor que nosotros cuáles son los juegos que se resienten si no se oye el sonido ni los diálogos. No obstante, después de revisar todos los juegos del catálogo de PlayStation, no creemos que existan demasiados desaconsejables para sordos. Los títulos que han obtenido un éxito más rotundo en PlayStation han sido aventuras llenas de emoción y dinamismo, basadas en el mundo de las carreras, el deporte y la lucha. Y a pesar de que poseen unos magníficos efectos sonoros, en ninguno de ellos los diálogos son imprescindibles.

Un vistazo a los juegos más vendidos durante los últimos meses revela ejemplares como *MMV3*, *Destruction Derby*, *Ridge Racer*, *Wipeout* y *F1*. Ninguno incorpora diálogos, al igual que *Tomb Raider*, *Tekken* y otros. De hecho, si examinas los últimos números de PlayStation, no verás muchos juegos en la lista de los más vendidos que se basen en conversaciones. En todo caso, estamos abiertos a recibir las opiniones de más afectados y haremos llegar tus comentarios a Sony.

Cartas

Wipeout era muy complicada para «cualquier jugador». Cada vez que rozabas el límite de la pista te quedabas parado. En la nueva versión, los primeros circuitos son mucho más anchos y puedes irte a la cuneta sin que ello te impida continuar el juego. En cuanto a *Destruction Derby*, la primera versión no se planteó como una competición donde el principal objetivo es llegar en primer lugar, a diferencia de tantos otros juegos de carreras. Psygnosis recibió una avalancha de críticas por ello e hicieron todo lo posible para que el nuevo producto se pareciera mucho más a un juego de carreras clásico. ¡Cielos! Ya ves que nuestro punto de vista es del todo contrario al tuyo... Creemos que las segundas partes son francamente mejores, sobre todo en el caso de *Tekken 2*. En cualquier caso, si alguien tiene algo que aportar a la polémica, que no dude en escribirnos...

Ideas inconexas

No hace mucho que soy usuario de PlayStation, pero llevo más de quince años siguiendo muy de cerca todo lo referente al mundo de los videojuegos. En mi opinión, lo realmente importante de un juego no es su aspecto, sino que ofrezca la opción de multijugador. Por ejemplo, tengo un título de Amiga llamado *Sneech*, cuya acción consiste en hacer carreras por una pista circular. Lo que lo convierte en un buen juego es que pueden jugar hasta seis personas a la vez. ¿Qué os parecería la idea de que los juegos tuvieran la opción de conectarse al módem, además del enlace en serie estándar? Cualquier módem externo sería válido y sólo se necesitaría un cable especial para conectarlo a la consola. Estoy seguro de que mucha gente preferiría emplear su dinero en un módem que tener que cargar con el monitor y la PlayStation cada vez que va a casa de un compañero. Sony misma podría sacar una buena tajada vendiendo la conexión. Si os parece una buena idea, ¿podríais presionar a las empresas de software para que se pusieran manos a la obra?

David Calvo
(Salamanca)

Estamos de acuerdo en que un juego no puede limitarse a ofrecer una buena presentación, pero tenemos que añadir que, teniendo la oportunidad de hacerlo, sería absurdo no incluir gráficos brillantes en un juego bien ideado. Y, cada vez más, PlayStation está produciendo unos juegos de carreras alucinantes con la opción multijugador. Se trata de títulos que aventajan en mucho a *Sneech* (aunque reconocemos que es un buen juego). En referencia a tu propuesta, aun admirando tu idealismo, no estamos seguros de que una conexión especial para partidas multijugador sea lo bastante práctica. El mayor obstáculo sería la disminución de velocidad que experimentarían los juegos. Incluso usando un cable de conexión en serie, los juegos se ralentizan y no son tan rápidos como en modo simple. Además, PlayStation no está ideada para jugar a gran escala y, por lo tanto, la posibilidad de conexión por módem sería bastante arriesgada. Que quede claro que es sólo nuestra humilde opinión, y una compañía de software podría defender otro punto de vista. De todas maneras, lo más inteligente, por ahora, es mejorar los títulos con opción multijugador disfrutables en una sola pantalla.

Recopilaciones insustanciales

Acabo de leer vuestro artículo sobre *Atari Greatest Hits Collection* y estoy de acuerdo con vosotros sobre la escasa calidad de estas entregas. Antes de que los puristas me acusen de no saber en qué consisten estas colecciones, quiero dejar bien claro que soy un gran fan de los viejos juegos arcade. El problema es que las recientes apariciones de retrojuegos son auténticas oportunidades desperdiciadas. Para empezar, creo que el precio que se fija para un número reducido de viejos juegos es excesivo. En otra publicación, se llegaba a decir que habían comprimido apenas seis juegos en un CD. Creo que no debo de ser el único en recordar la edición de un CD-ROM que contenía cien juegos Spectrum, y probablemente Namco hubiera podido incluir los cinco volúmenes de su colección en un solo CD.

En segundo lugar, creo que las selecciones suelen ser más bien desalentadoras. ¿Cómo puede Atari editar una colección de juegos sin incluir los dos primeros de *Star Wars*? Además, algunos de los que aparecen son demasiado primitivos como para ser jugables. Por ejemplo, ¿por qué tenemos que sufrir a *Super Breakout* cuando su posterior encarnación *Arkanoid* es mucho mejor? ¿Por qué *Nemesis* y *Tetris* en lugar de sus respectivas versiones posteriores, *Galaxian* y *Phozon*? Que haya muchos usuarios que sigan jugando a estos viejos títulos sólo viene a corroborar su acierto y su capacidad para resistir el paso del tiempo. Para terminar, sólo espero que de ahora en adelante las compañías de software tengan en cuenta qué es lo que quiere un jugador a cambio de su dinero.

Sergio Querol
(Girona)

Este asunto de las reediciones amenaza con eternizarse. No hay mes en que no recibamos alguna carta preguntando cómo es posible que a alguien se le haya ocurrido incluir en una selección a *Cystitis 3* cuando, por ejemplo, *Top Deck Back-Packer II* es un título de calidad muy superior. Lo que pasa es que cada uno tiene sus propias vivencias y recuerdos sobre los juegos de diferentes formatos que conoce a lo largo de su vida. En consecuencia, ciertos juegos pueden ser muy significativos para algunos y, en cambio, resultar infames para otros. *Pacman* puede ser tan relevante para unos jugadores como *Dig Dug* para otros. No obstante, estamos de acuerdo en que sea admisible afirmar que meter seis juegos en un CD sea comprimirlos. Y dadas las características tan básicas de tales títulos, bien podrían haber incluido una lista mucho más exhaustiva. !Vamos, Atari! ¡Ánimo, Williams! ¿Por qué no lo hacéis?

Vivir en la incertidumbre

P1 Llevo largo tiempo esperando la aparición de *Discworld 2*. Le he echado una ojeada a los números anteriores de *PSM*, y no he encontrado ninguna previsión sobre la fecha de lanzamiento, aunque he oído rumores de que saldrá en invierno. ¿Tenéis noticias sobre el tema?
P2 Sé que más de uno ha preguntado por la conversión del genial *Sensible Soccer*, pero ¿qué hay de *Cannon Fodder*? ¿Sensible Software va a hacer algo al respecto?

Elisabeth
(A Coruña)

R1 Sí, tenemos noticias frescas y además de las buenas. Parece que *Discworld* está preparado y esperamos publicar el *PrePlay* el próximo número. R2 Como en el caso de *Sensible Soccer*, no parece que Cannon Fodder vaya a tener su versión para PlayStation. Pero, como siempre, recordaremos a Sensible que una legión de admiradores están esperando que saquen algo para PlayStation.

Otro espíritu «hamletiano»

P1 ¿Hay una vista desde la cabina en *Porsche Challenge*?
P2 Ya tengo *Tekken*. ¿Me compro *Soul Blade* o me espero a que salga *Tekken 3*?
P3 ¿Es recomendable *ISS Pro* para novatos de juegos de fútbol en 3-D?

Francisco Barrantes
(Bilbao)

R1 Mucho nos tememos que *PC* no tiene vistas desde el interior, pero existen otros muchos que sí las tienen: compruébalo en nuestras reseñas de dos juegos de carreras que rompen moldes: *V-Rally* (véase *PrePlay* en *PSM 7*) y *Rage Racer* (véase *PlayTest* en este número).
R2 *Soul Blade* es un juego excelente, pero te recomendamos que esperes a *Tekken 3*, que promete ser el acabóse.
R3 *ISS Pro* le va bien a cualquiera. Su curva de aprendizaje está diseñada para atender las necesidades tanto de jugadores expertos como novatos. ¿A qué esperas para ir a comprarlo?

Morder el anzuelo

P1 Soy un entusiasta de la PlayStation y de la pesca. ¿Existe algún juego de pesca para la consola gris? En caso negativo, ¿por qué no? Estoy seguro de que tendría mucha aceptación.
P2 También me gustaría saber cuál creéis que es el mejor juego de *management* de fútbol.

Joaquín Alameda
(Ávila)

R1 De hecho, los juegos de pesca de carpas son muy populares en Estados Unidos. Corren rumores de que THQ (distribuido en España por Arcadia) importará uno para su conversión a PAL, pero es poco probable que se edite en España. Los juegos de pesca de Super-Nintendo eran muy divertidos, así que confiamos que algo aparecerá en PlayStation algún día.
R2 En estos momentos, existe muy poco donde elegir en cuanto a simuladores de *management* de fútbol para PlayStation, pero en otoño Gremlin sacará *Premier Manager '97*, que promete ser soberbio.

Consulta telegráfica

¿Habrá una secuela de *Soviet Strike*?

Francisco Lezcano
(Madrid)

Sí, se llama *Nuclear Strike* y aparece este mes en *Primer Contacto*.

Espantapájaros en las porterías

P1 ¿Por qué se han cambiado los nombres en *ISS Pro*? Por ejemplo, Roberto Baggio ahora se llama Riggio.
P2 ¿Hay noticias de *Tomb Raider 2*?
P3 ¿Saldrán nuevos simuladores de fútbol en 1997?
P4 Ya sé que han tomado de modelo a David Ginola, pero ¿por qué los porteros de *FIFA '97* son tan malos?
P5 He oído el rumor de que ha salido un juego de *Space Jam*. ¿Es cierto? Y en caso afirmativo ¿vale la pena?

Andrés Villanueva
(Barcelona)

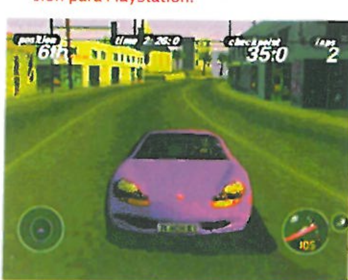
R1 Se necesita una licencia para poder utilizar nombres de verdad, y por desgracia Konami no la tiene. Por este motivo recurre a nombres falsos.
R2 Sí, y le auguramos nuevas cotas de grandeza. Lee el comentario en *Primer Contacto* de este número. Muy pronto publicaremos un diario del desarrollo del juego y también tenemos planeado sacar un artículo en exclusiva, así como una demo jugable a principios de 1998.
R3 Además de la reciente avalancha de juegos, que incluye *ISS Pro* y *Soccer '97*, está previsto que aparezcan dos juegos más a finales de año. Gremlin tiene sus esperanzas puestas en *Actua Soccer 2*, y en Ocean empiezan a hacer mucho ruido con su juego de fútbol *UEFA*.
R4 Los porteros no siguen el modelo de David Ginola, así que no le eches la culpa al susodicho. Pero, en efecto, podrían tomar como modelo a Bullo, por ejemplo.
R5 Existe un juego de *Space Jam*, y parece que se nos ha pasado por alto. Puedes estar seguro de que lo reseñaremos muy pronto.

Canapés de tiranosaurio

¿Cuándo saldrá *Turok: Dinosaur Hunter* en PlayStation?

Jorge Ramos
(Valladolid)

No está previsto que salga hasta el año que viene, pero puedes estar seguro de que no es una inocentada, como algunos insinuabais. Acclaim va a sacar una versión para PlayStation.





Abraza con amor el CD de demostración. Sácalo de su estuche como si de una joya se tratara. Inserta el disco en tu querida consola gris PAL y siéntate a disfrutar de las delicias que te ofrecemos este mes. La vida es bella...



Rage Racer

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

Rage Racer es uno de los lanzamientos más esperados del año. Es la tercera entrega de los juegos arcade de carreras de Namco —las dos primeras fueron *Ridge Racer* y *Ridge Racer Revolution*— y asegura una maravillosa experiencia de conducción. De hecho, puedes leer un completo *PlayTest* sobre el juego en este mismo número. Lo que diferencia a *Rage* de los otros dos integrantes de la serie es que está estructurado de manera que el conductor debe mejorar constantemente y ganar carreras para poder obtener premios en metálico con los que hacer arreglos en su coche. Además, los contrincantes tienen la simpática costumbre de desviarse sin previo aviso y cruzarse en tu camino, cerrándote el paso.

En el Mythical Coast, un circuito de Clase Tres, conduces el primer coche, el Gnade Esperanza. En ese momento te sientes bajo presión: estás en la última vuelta y vas en duodécima posición, es decir, el último. Pero una vez te familiarices con los mandos del coche verás como empiezas a ganar posiciones. Los controles son muy sencillos: aprieta el botón X para acelerar y el Cuadrado para frenar. En *Rage* los circuitos son mucho más accidentados que en sus predecesores, de modo que la velocidad se reduce mucho en las cuestas. Por eso necesitas ganar dinero con el cual comprar un motor nuevo o hacer arreglos en el coche. Ésta es una de las mejores demos que hemos visto jamás.

■ Controles

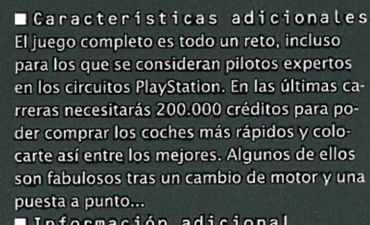
- ↑ No se usa
- ↓ No se usa
- ← Giro a la izquierda
- → Giro a la derecha
- SELECT No se usa
- START Pausa
- △ No se usa
- □ Frenar
- ○ No se usa
- ✕ Acelerar
- L1 No se usa
- L2 No se usa
- R1 No se usa
- R2 No se usa

■ Características adicionales

El juego completo es todo un reto, incluso para los que se consideran pilotos expertos en los circuitos PlayStation. En las últimas carreras necesitarás 200.000 créditos para poder comprar los coches más rápidos y colocarte así entre los mejores. Algunos de ellos son fabulosos tras un cambio de motor y una puesta a punto...

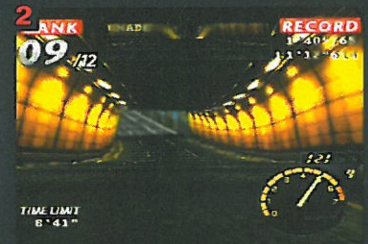
■ Información adicional

Como decíamos, dedicamos un artículo de cuatro páginas a esta maravilla de las carreras en este mismo número.



[1] Aprovecha la recta del principio, antes de que la carretera empiece a subir y a subir. [2] Ruinas griegas y una curva.









[1] En la costa abundan los edificios mediterráneos. [2] Éste es el túnel. Dentro, el ruido es infernal. [3] Empieza a calentar motores y acelera ahora mismo. [4] Escucha el ensordecedor ruido de la cascada que cae con mucha fuerza.

Agent Armstrong

■ EDITOR	Virgin
■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ PROGRAMA	Demo jugable

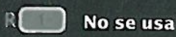
A *gent Armstrong* es una combinación de plataformas con *shoot 'em up*, con algunos elementos en 3-D muy ingeniosos. Sólo cuando te has paseado un poco por las diferentes misiones, te das cuenta de los escasos juegos de este estilo que hay en PlayStation. Tú controlas al personaje... a ver quién lo adivina... ¡efectivamente!, controlas a Agent Armstrong! La acción transcurre en 1935. Un cártel criminal, dirigido por el mafioso Spats Falconetti, se está haciendo con el dominio del mundo. Como el joven Armstrong, debes abrirte paso a través de innumerables misiones (incluyendo la del omnipresente nivel submarino) y acabar con el enemigo para salvar la Tierra.

El equipo de codificadores King of the Jungle ha puesto un énfasis especial en la jugabilidad; de hecho, la acción es ininterrumpida y vertiginosa. Dos de las misiones se desarrollan en los muelles de Chicago, que están plagados de soldados enemigos. Puedes elegir entre diferentes armas; por ejemplo, necesitarás las granadas para volar las enormes cajas de embalaje que te impiden el paso. También puedes mirar una demo no jugable que te muestra tres escenarios: el paisaje industrial, la jungla y el aeródromo.

Utiliza los botones Arriba/Abajo del D-pad para leer los objetivos de la misión. Para correr, haz doble clic y mantén apretado el D-pad en cualquier dirección. Recoge todos los reforzadores y APRENDE A BUCEAR. Si caes al agua, la pistola no funcionará como debería durante algunos segundos (espera a que se desatasque). ¡Ah!, y cuando tires las granadas, cuanto más tiempo mantengas apretado el botón, más lejos llegarán. ¡Adelante, salva al mundo!

■ Controles

↑ Arriba
↓ Abajo
← Izquierda
→ Derecha
SELECT No se usa
START Pausa
△ Saltar
□ Disparar
○ Granadas
✕ Estirarse
L1 Cambiar de arma
L2 Cambiar de arma


R1 No se usa

R2 No se usa

■ Características adicionales
En total hay 30 misiones, con una gran variedad de estilos gráficos. Y por si le faltaba aderezo, los jefes de final de nivel son enormes (atención al «girocóptero» y al tanque). También hay algunos rompecabezas, pero el énfasis está puesto sin duda en la acción arcade.

■ Información adicional
Vimos un *PrePlay* de *Agent Armstrong* en *PSM 6*. El mes que viene... ¡el *PlayTest*!




[1] *Agent Armstrong* explota en un final cegador y memorable. [2] También hay una demo no jugable que anticipa lo que te espera en otros niveles.

Speedster

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

S *peedster* es uno de los juegos de carreras más curiosos de los que se pueden encontrar en PlayStation, y tras tantos juegos parecidos, resulta incluso refrescante. Lástima que le falte un poco de realismo. Pero mejor juzgad vosotros mismos... Los fabricantes, Clockwork Games, os presentan una espléndida demostración del programa que incluye opciones para uno o dos jugadores. Hay dos coches, el Jeepster y el Silver Bullet (que se parece sospechosamente a un Porsche 911), y puedes elegir entre los niveles Novice, Intermediate o Professional (Novato, Intermedio o Profesional). También puedes cambiar a las pantallas de alta resolución y de anchura especial.

El circuito de demostración es la carrera Atlantic, que está surtida de curvas muy cerradas, así que necesitarás varias vueltas de prueba antes de empezar a sentirte cómodo al volante. Puedes usar los botones laterales para hacer *zoom*.

■ Controles

↑ No se usa
↓ No se usa
← Giro a la izquierda
→ Giro a la derecha
SELECT No se usa
START Pausa
△ No se usa
□ Frenar
○ No se usa
✕ Acelerar
L1 No se usa
L2 *Zoom* exterior
R1 No se usa
R2 *Zoom* interior

[1] *Speedster* combina coches de alta precisión con vehículos pesados.
[2] La opción para dos jugadores es uno de los atractivos de la demo.




[1] Éste es el Silver Bullet, de sospechoso parecido a un Porsche.
[2] La acción, seguida desde un plano en picado.

■ Características adicionales
En *Speedster* aparecen ocho coches de dos tipos distintos y ocho camiones. Puedes correr en solitario o competir en modo Championship.

■ Información adicional
El juego obtuvo una puntuación de 5/10 en *PSM 7*, así que ahora tienes la oportunidad de rebatirnos.

Little Big Adventure



EDITOR	Electronic Arts
GÉNERO	Aventuras
PROGRAMA	Demo jugable

Little Big Adventure es la esperada conversión del juego francés para PC que tanto revuelo causó cuando fue lanzado hace un par de años. Cuenta la historia de Twinsen, un habitante del oprimido planeta Twinsun. En su lucha por deponer al tirano Funfrock, Twinsen se embarca en una aventura épica que le lleva por todo el planeta, forjando el destino de su raza, del mundo y de sí mismo. Casi nada.

Esta demo empieza justo al principio del juego, cuando Twinsen debe escapar de la prisión. Tu misión es golpear a los carceleros, recoger las llaves, disfrazarte y salir a la calle. Una vez fuera, las cosas tampoco son de color de rosa: hay guardias por todas partes y te disparan sin descanso. Si al menos pudieras esconderte en algún camión... Tienes que cambiar de estado de ánimo según lo exijan las circunstancias; por ejemplo, si quieres golpear a alguien, aprieta R2 para ponerte agresivo y empezar a repartir «galletas». Te llevará un poco de tiempo acostumbrarte a los controles, pero persevera y vencerás. El nivel no es demasiado extenso, pero te costará lo tuyo explorarlo.

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo

Claves del juego

Ten cuidado con hacer saltar las alarmas. Puedes guardar la partida en la memoria RAM en cualquier momento, utilizando *Quicksave*. Recoge las llaves, la energía y cualquier cosa que se ponga a tu alcance.

El botón de acción (Cuadrado) cambiará de acuerdo con tu humor de turno (Agresivo, Atlético, Discreto o Normal). Puedes cambiar de estado de ánimo utilizando los botones laterales.

Twinsun is a relatively new planet on the outskirts of a remote galaxy. Its rotational plane has stabilised between two suns.
There is a huge mountain range running along its equator, that divides the planet in half; each hemisphere is warmed by a single sun.
The Northern hemisphere, with its orange sky, is warmer than the Southern hemisphere. Except for a polar region, the planet's climate is clement. The formation of life forms on the planet was thus favourable. Four species developed over the course of the centuries: The Spheros, the Rabbibunnies, the Quetches and the Grobos. They all lived in harmony until a tyrant named Dr. FunFrock reared his ugly head.





La introducción te explica de qué va el juego. Esta imagen te muestra el tortazo que te puedes llevar si fracasas en el cumplimiento de tu misión. Guarda la partida cada dos por tres.

Controles

↑	Arriba
↓	Abajo
←	Izquierda
→	Derecha
SELECT	Inventario
START	Pausa/opciones
Triángulo	Ponerse en el centro.
Cuadrado	Botón de acción
Equis	Opciones (cuando las tienes)
L1	Normal
L2	Atlético
R1	Discreto
R2	Agresivo

Características adicionales

La versión completa de *Little Big Adventure* es un juego de lo más variopinto, con cientos de escenarios y más de 50 horas de juego. Cuando lo analizamos en *PSM 6*, nos pareció que era algo lento y que los controles eran demasiado confusos. Ahora puedes poner a prueba la precisión de nuestro veredicto. Por supuesto, acabarás dándonos la razón.

Información adicional

Examinamos el juego en *PSM 6* y nos mereció una puntuación de 6/10, sobre todo por culpa de la complejidad de los controles.











Tienes que escabullirte de la celda, pasar inadvertido ante las alarmas, derribar a los guardias, robar una bata blanca y montarte en un camión. Y esto es sólo el principio...

EL MES QUE VIENE

ISS Pro



Riot



Jonah Lomu Rugby



«Pero, ¿es *ISS Pro* tan, tan, tan bueno?» Compruébalo tú mismo con una apasionante demo de este soberano de los juegos de fútbol. Además, podrás romperte la nariz virtual con *Jonah Lomu Rugby* y *Riot*. ¡Qué bruto!



Game Over

¡Que vienen!

Crash y Lara nos cuentan todos los detalles sobre sus últimas hazañas.

¡¡RRRoaRRR!!

Historia de los juegos de carreras desde *Pole Position a Rage Racer.*

Guía Soul Blade

Desenfundamos la espada más afilada de la PlayStation. ¡En guardia!

EXAMINAMOS

Rapid Racer
Actua Soccer 2
Actua Golf 2
War Gods
Moto Racer
Oddworld: Abe's Oddysee
Castlevania
Agent Armstrong
Ray Storm
Toshinden 3
Y muchos más...



Terry Pratchett, el creador de la exitosa serie de libros *Discworld*, también está detrás de los juegos de aventuras editados por Psygnosis y Teeny Weeny. En esta entrevista en exclusiva para *PSM* nos habla de su pasión por los juegos.

TERRY PRATCHETT



¿Qué juegos te apasionan?
He terminado *Duke Nukem Plutonium Pack* y *The Darkening*, para PC; ahora no me queda más remedio que ir de compras en busca de material nuevo. Por lo general, mis preferidos son los juegos espaciales con clase del tipo *Wing Commander* y los clásicos programas de disparos donde además debes recoger munición y botiquines, abrir puertas, etc. En fin, gran parte del material aparecido desde *Wolfenstein*. Pero si un juego me ha impresionado de verdad ése es *Tomb Raider*. La sensación de realidad que transmite me alucina. Te juro que me hace sentir como si estuviera en el Valle Perdido con pantalones de explorador.

Entonces eres un gran aficionado a los videojuegos...
Sí, juego mucho. Me paso horas y horas escribiendo delante de la pantalla de mi ordenador, aunque me las arreglo para relajarme con una partidita 20 minutos al día. Una de las ventajas que tiene ganar mucho dinero con mis libros es que me permite ir a cualquier tienda Virgin, comprar lo que me plazca y conseguir que un par de empleados me ayuden a llevar mis compras hasta el coche. La verdad es que estoy al día en todo lo que se refiere al mundo de los videojuegos.

Así pues, Teeny Weeny no tuvo que insistir mucho para convencerte de que entraras en este mundo...
¿Me lo preguntas a mí? ¡A mí, que ya jugaba con *Mozogs* para ZX81 en los años de María Castaña!

De acuerdo, está claro que eres un verdadero forofo de los videojuegos y que, además, tus historias han servido de inspiración para unos cuantos. Pero, ¿puedes imaginarte como creador de una serie de personajes concebidos en exclusiva para un videojuego?
Sospecho que me sentiría demasiado condicionado. Hay muchos matices que no se pueden reflejar en un videojuego, como, por ejemplo, la voz del narrador, la manera de pensar de los personajes, etc. Creo que terminaría pegándome porrazos contra la pantalla. Bueno, quizás sí que tengo una idea para un juego: se trata de un mago que persigue objetos voladores con una pistola; en su camino encuentra una escopeta, una ametralladora e incluso un cohete. Para pasar al siguiente nivel deberá encontrar la llave correspondiente. Tal vez podría convertirse en un buen juego...

Mis preferidos son los juegos espaciales del tipo *Wing Commander* y los clásicos programas de disparos donde además debes recoger munición y botiquines, abrir puertas, etc. En fin, gran parte del material aparecido desde *Wolfenstein*

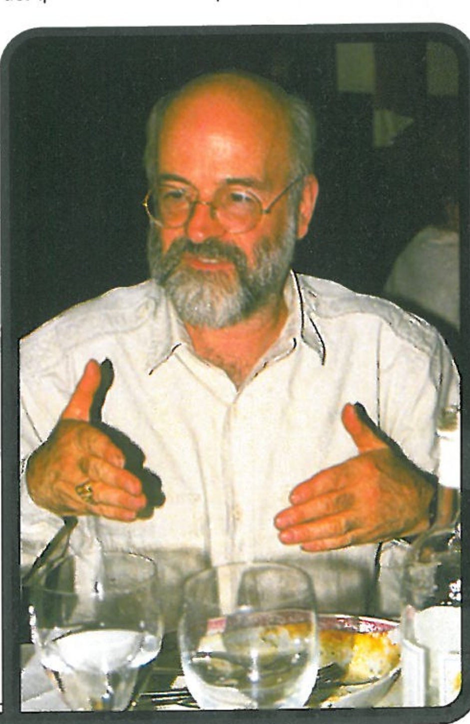
¿Cuál es su opinión sobre los videojuegos?
Creo que no pueden compararse con los libros en cuanto a profundidad. Ni siquiera una película basada en un libro tiene la profundidad de la obra literaria. Si el juego consigue transmitir al menos una fracción de la atmósfera de la obra impresa en papel, ya puede considerarse todo un éxito. Los videojuegos de *Discworld* son un sucedáneo de los libros. El guión no es el mismo, por eso intentamos inyectar unas buenas dosis de humor según las situaciones. Por ejemplo, algunos personajes famosos nos prestan su voz. Si quiero que un personaje del videojuego tenga la voz de Arnold Schwarzenegger, no hay problema. ¡Ah!, y los enanos deben tener acento del país de Gales.

Parece que tienes muy claro lo que quieres. ¿Ejerces algún tipo de control sobre el cambio de soporte de tus historias?
Tengo un principio... Exijo que los resultados sean satisfactorios hasta el punto de que me resulte imposible demostrar que algo se ha hecho mal. Por supuesto, esto no significa que se tenga que hacer siempre lo que yo quiero y como a mí me gusta. Si, por ejemplo, en el libro se describe a un personaje diciendo que mide 1,80, en el videojuego no puede medir 1,30. Si no fuese así, recibiríamos un millón de cartas de chicos de 14 años diciendo: «Esto está mal...» Por otra parte, las reacciones de los personajes tienen que reproducirse con precisión. Son pequeños detalles, pero no por ello dejan de ser importantes.

¿Los personajes de *Discworld* se basan en gente real? ¿Cómo los imaginas?
Bueno, si tengo un vecino que, por ejemplo, mide más de dos metros y es extremadamente delgado, es posible que tome algunas notas sobre él. Muchos de mis personajes están inspirados en personas de carne y hueso, pero está claro que es difícil encontrar gente estrafalaria en un entorno normal. Las brujas se basan en la observación directa: mi abuela, las ancianas del parque... Me paso el día observando a la gente, no me permito ni un segundo de descanso.

Corren rumores de que *Discworld* podría convertirse en el argumento de una película. ¿Es eso cierto?
Nos llegan ofertas para hacer películas como mínimo una vez al mes. En el pasado llegué a mirar con suspicacia a los profesionales de la industria de los videojuegos, pero ahora me doy cuenta de que, comparados con la gente de la industria cinematográfica, son como la Madre Teresa. La mayoría de las propuestas de Hollywood son realmente desternillantes. A veces viene alguien y te dice: «¡Genial! ¡Maravilloso! Me gusta la idea, pero tendríamos que cambiar ciertos detalles». Y resulta que tales detalles son justamente la base del libro. Por ejemplo, no les agradaba la idea de que la Muerte apareciese en un juego. En Hollywood no se enteran de la fiesta.

Esta pregunta es un poco rara, pero... ¿si pudieras escoger, en qué personaje de *Discworld* te gustaría encarnarte?
Escogería ser el Bibliotecario. Tenía el don de aparecer y desaparecer de los sitios por arte de magia.




KONAMI XXL SPORTS SERIES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Vive toda la emoción del deporte rey
El último grito en simuladores de fútbol
PlayStation
PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
KONAMI®
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 556 28 02
Fax: 556 28 35
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.